
POSTERS
STREET FIGHTER II
TURBO
KING OF DRAGONS
CLUB
Nintendo®
23
EDICION Nº 3-08
COLOMBIA $1.300,oo - VENEZUELA BS 265,00 - ECUADOR S/
PUERTO RICO US$ 1.75 - PANAMA US$ 1.75
INFORMACION
SUPERNESESARIA:
• THE BEAUTY AND
THE BEAST
• FIEVEL GOES WEST
• JOE & MAC 2
• TETRIS 2
Stunt Race
FX
CURSO
Nintensivo®
MEGA MAN VI
ESPECIAL
ARCADIAS
SUPER
STREET
FIGHTER II
TURBO
DESTACAMOS A:
SUPER
GAME BOY
08
37634 13138

TODOS
LOS JUEGOS
QUE TE GUSTEN
DE ESTA
REVISTA
LOS PUEDES
CONSEGUIR

AQUI

SUPERLEY UNICENTRO CRA. 15 No. 123-30 Local 1-233 - CASA GRAJALES UNICENTRO AV. 15 No. 123-30 Local 1-13 Punto fijo 8 - CAFAM FLORESTA TRANSV. 48 No. 94-97 - CASA GRAJALES GALERIAS CALLE 53 No. 25-30 - CALI: CASA GRAJALES UNICENTRO CRA. 10 No. 31-02 MEDELLIN: SUPERLEY CLL. 30A No. 65B-57 - OBELISCO CRA. 74 No. 48-21 - GALERIAS DE SAN DIEGO CLL. 33 No. 42B-53



ab compufax

© Leo Burnett



Te doy la bienvenida a otra edición de nuestra revista, la que siempre te ha entregado la mejor información y te ha solucionado aquellas etapas difíciles de tus juegos.
Encontrarás mucha información de algunos éxitos de Super NES; además, hacemos un completo análisis a un juego muy esperado, "Super Street Fighter II Turbo" (de Arcadia).
Y si eres un fanático de Mega Man y tu consola es NES, ahora te convertirás en todo un experto con la sexta parte de este entretenido título.
Tus cartas cada día nos hacen más amigos, gracias.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

COLOMBIA NELSON AVILA - EMILIO SANCHEZ - SANDRA PATRICIA BARRERA - LUIS FELIPE BERMUDEZ - SERGIO BERNAL - OMAR FERNANDO ESPINOSA - CORREALBA PEÑA - ANGIE LORENA BERNAL - ANDREA RODRIGUEZ - LAURA CAROLINA PARRA

VENEZUELA HANNA MANSBACH - TULIO JESUS RAMIREZ - ANIBAL SANCHEZ NEGRON - DAVID OJEDA - DANIEL CHANG - CARLOS RENE LINQUI VEGA - ANDRES JOSE HERNANDEZ - JOSE GREGORIO AREVALO PIÑA - CAMILO RIVAS - RONALD CANCELA

SIGUE ENVIANDO TUS PREGUNTAS, TRUCOS Y SUGERENCIAS A NUESTRA EDITORIAL Y VERAS TU NOMBRE EN ESTA LISTA



REVISTA CLUB NINTENDO Nº 23
EDICION Nº 3-08
Revista coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Editorial América S.A.

Presidente
Emiro Aristizábal A.

Director de Producción
Gustavo A. Ramírez H.

Edición y diseño en computación
Helio Galaz G.

Colaboradores
(Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Cristián Díaz
Orlando Vejar

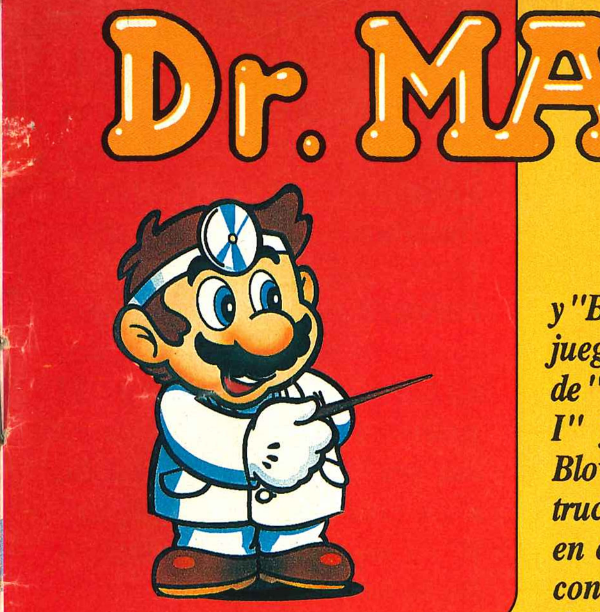
Ventas de publicidad

Gerente de publicidad
Pablo Jimeno Gómez

Teléfonos de publicidad
Bogotá: 4139030 - 4139300
Medellín: 2682936 - 2666948
Cali: 644220 - 644221

Revista **CLUB NINTENDO** Nº 3-08 (MR) 1994 Nintendo of América, Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial América S.A., Transversal 93 Nº 52-03, Santafé de Bogotá D.C., Colombia. Distribuidores: -Venezuela: Distribuidora Continental S.A., Caracas, Venezuela. -Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Guayaquil, Ecuador. -Colombia: Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de Bogotá, Colombia. Impresa en Colombia por **OPTIMA LTDA.**

Dr. MARIO™



Quiero felicitar a todos los integrantes de su revista, ya que se nota que ponen todas sus fuerzas para que ésta sea la mejor de todas. Dejando de lado las felicitaciones, quiero pedirles Cursos Nintensivos o Información Nesesaria de los juegos "Bugs Bunny Birthday Blowout", "Yo Noid" y "Adventure Island I".

ADRIAN ARIEL CACERES

Todo el equipo de "Club Nintendo" agradece tus felicitaciones. Siempre es grato ver que nuestro esfuerzo por hacer esta revista. Queremos decirte que vemos muy difícil el hacer lo que nos pides, ya que, como te habrás dado cuenta, queremos estar a la vanguardia en videojuegos. Por lo tanto, preferimos hablar sólo de títulos más actuales que de antiguos, y los que tú mencionas son bastante antiguos. Es cierto que hemos hecho Cursos Nintensivos de "Castlevania I" y "Batman", pero fue porque esos juegos ya son clásicos. Además, de "Yo Noid", "Adventure Island I" y "Bugs Bunny Birthday Blowout" hemos publicado varios trucos en números anteriores y en el especial "S.O.S.", así que con eso esperamos haberte ayudado un poco.

Tengo unas dudas desde hace bastante tiempo y quisiera que ustedes me las despejaran: ¿Saldrá algún juego "Mighty Final Fight 2" para el sistema NES? y ¿Creen que el Project Reality" desplace al Super NES?

MAXIMILIANO LIZARDO

Lamentamos informar a ti y a todos los poseedores de NES una muy mala noticia: Capcom nos ha comunicado que ya no lanzará más juegos para este sistema. Por lo mismo, una segunda parte del juego "Mighty Final Fight" es practicamente imposible de realizar. La única solución sería que lo produjera otra compañía, pero eso también es algo poco probable.
Realmente no sabemos si Capcom será la primera de muchas empresas que abandonará el campo de los 8 bits, o si será la única. Sin embargo, es una señal de que el mundo de los videojuegos está empezando a cambiar para mejorar, ya que ahora Capcom dedicará una mayor parte de sus energías a perfeccionarse en el área de los 16 bits. Así que no teman al "Project Reality", ya que el verdadero poder del Super NES recien está comenzando a surgir.

Somos dos videojugadores fanáticos de Mario. Compramos siempre la revista, ya que nos parece excelente. Tiene una completa información de todos los cartuchos y no carece de nada.
Queremos hacerles las siguiente pregunta: ¿Cuándo se realizará un CES en nuestro país?

ALEJANDRO Y FEDERICO VARELA

Hasta el momento, no hemos escuchado ni siquiera que haya planes de hacer un CES en algún país de sudamérica, ya que todo el mundo que gira en torno a los videojuegos y a la electrónica (empresas productoras, etc.), tienen sus bases en Estados Unidos, por ende, resulta mucho más cómodo para todos el efectuar dicho evento en ese país. Si se realizara el CES por estos lados, tendrían que trasladar todo su equipamiento e infraestructura hasta acá, lo cual, obviamente, sería de un costo enorme y de mucha dificultad. En todo caso, nos hemos enterado que pronto se realizará un CES en México, pero, sin duda, esto será gracias al inicio del TLC (Tratado de Libre Co-

mercio) y a que este país está bastante cerca de Estados Unidos. Como ven, ése no es nuestro caso, así que tendremos que esperar mucho tiempo más para ver si algún día esta feria electrónica llegará por estos lados.

Tengo una pregunta para los pilotos de su revista. Su habilidad para los videojuegos: ¿es un talento natural o tuvieron que trabajar duro para ser los mejores?

NICK WILSON SISTI

Le pasamos tu interrogante a nuestros pilotos y nos contestaron que era una mezcla de ambas cosas, ya que tuvieron que dedicar una gran cantidad de trabajo para poder llegar a ser lo que son ahora: expertos en videojuegos, pero si no hubieran tenido el talento natural de ser pacientes y perseverantes, no hubieran llegado a ningún lado.
Esto, junto con ser la respuesta a tu pregunta, es un excelente consejo que tú y todos los lectores debieran seguir para lograr cualquier meta que se propongan.

Mi papá compró 3 juegos en Francia (Mario Bros. 3, Prince of Persia y Jurassic Park) para NES; los tres necesitaron un adaptador para poder jugarlos en mi consola. ¿Por qué?

PABLO LAWLER

La razón de que tu equipo haya necesitado un adaptador es que Europa tiene un sistema de señales electrónicas diferente al que utilizamos acá en América. ¿Qué significa esto? que los juegos (y también películas en video) vienen codificados de tal forma que sólo puedan funcionar en equipos que posean el mismo tipo de frecuencia electrónica. Es decir, necesitan un codificador que sea capaz de procesar bien su señal. Como las consolas americanas no tienen el decodificador europeo, es necesario instalarle uno (el adaptador) para así ver las imágenes con claridad. Como dato final, te decimos que el sistema de Europa se llama "PAL-N", y el de América, "NTSC".

Queremos saber algunas cosas sobre la consola "Family Game". ¿Qué diferencias tiene con el NES?, ¿Es mejor o peor? y... ¿Es original o "trucha"(pirata)?.

EMANUEL HERNANDEZ
ALEXIS CHUCOFF

Antes de contestar, vamos a hacer un poco de historia. La primera consola de videojuegos casera que lanzó Nintendo, fue un equipo de 8 bits llamado "Family Computer", abreviado "Famicom". Debido al éxito que éste tuvo en Japón, se decidió ponerlo a la venta también en Estados Unidos. Pero tomando en cuenta que en este último país el gusto del mercado es algo diferente, optaron por modificar su forma externa y cambiar su nombre a uno más americanizado: Nintendo Entertainment System, abreviado "N.E.S.".
Por ende, entre la consola japonesa y la americana, la única diferencia estaba por fuera. El sistema y los juegos, tanto en sus gráficos como en sonido, eran exactamente iguales, salvo en algunas cosas, como en los nombres de algunos personajes (Mega Man en Japón es "Rock Man"), pero eso nada más. Debido también al éxito de estas consolas, los inescrupulosos "piratas" comenzaron a copiar sus circuitos y a instalarlos en unas estructuras de plásitco similares a la del "Famicom". Y para que la piratería fuera completa, hasta le pusieron un nombre parecido: "Family Game".
Por esta razón nosotros no publicamos trucos que hayan sido obtenidos en esta última consola, ya que además de ser pirata, es copia del equipo japonés, no del americano, y suele ocurrir que los trucos de uno no funcionan en el otro.
Bueno, uds. ya saben que somos enemigos de todo lo que sea pirata, así que absténgase de hacernos preguntas sobre juegos y consolas que no sean originales o licenciadas por NINTENDO.

SIGUE
ESCRIBIENDONOS

PUEDE NO SER APROPIADO PARA MENORES DE 17 AÑOS SE ACONSEJA SUPERVISION DE LOS PADRES



NADA, NADA
TE PUEDE PREPARAR

SEPTIEMBRE 1994

SUPER NES® GAME BOY®



Midway® is a registered trademark of Midway® Manufacturing Company. All Rights Reserved. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Game Boy and the official seals are registered trademarks of Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.



STUNT RACE FX

NUESTRA PORTADA



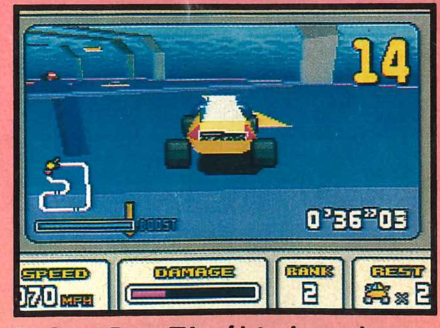
Y después de algunos cambios de nombre y retrasos en su fecha de salida para perfeccionar detalles, este mes aparece en la portada de Club Nintendo: Stunt Race FX; este juego es el segundo título programado por Nintendo con el Chip SFX y el primero en tener la segunda generación de este Chip. Esta segunda generación le permite, entre otras cosas, mayor velocidad de procesamiento y un mayor manejo de polígonos en pantalla, esto se nota en cada uno de los 4 diferentes tipos de autos que puedes conducir pues están armados de varios polígonos unidos entre sí; cada vez que chocas verás "volar los polígonos" de que está compuesto cada coche.

Stunt Race FX se sale de lo convencional de los juegos de carreras ya que presenta características de carretera reales así como estados del tiempo; Stunt Race FX tiene 4 diferentes modos de juego que son: Speed Mode (compite contra otros coches). Free Mode (para probar pistas o simplemente pasar el rato), Stunt Mode (completa cada pista tratando de no recibir daño y Battle Mode (IP vs. 2P). Algo que hace muy llamativo a Stunt Race es la opción que tiene de que 2 jugadores puedan competir al mismo tiempo gracias al sistema de división de pantalla.

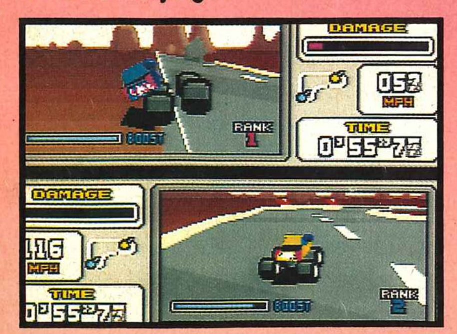
Stunt Race FX es un super título con efectos visuales extraordinarios y un reto interminable, característico de los juegos de Nintendo; juégalo y comprueba que si tú disfrutaste Star Fox, Stunt Race FX realmente te va a encantar.



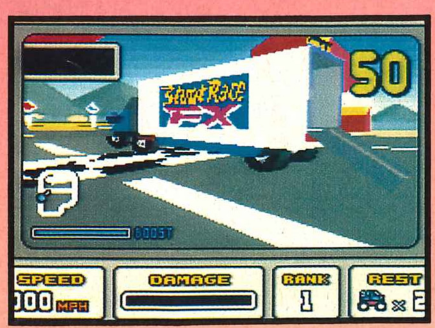
La opción de 2 jugadores hace más emocionante este juego.



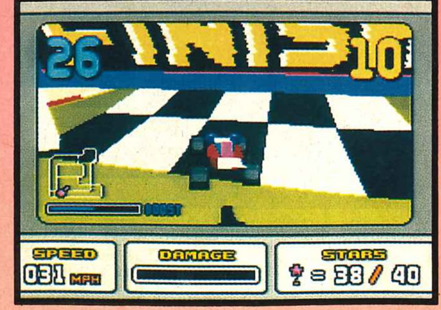
En Stunt Race FX cuídate de no chocar o perderás toda tu energía.



En Stunt Race FX te encontrarás a los competidores más extraños e insospechados.



Todos los detalles del fondo como los anuncios ahora se pueden manipular gracias ala segunda generación del Chip SFX.



Cuando estés compitiendo en Free Mode cuídate de los obstáculos que están en cada pista.





ESTE TRABAJO NO ES UN JUEGO

PERO SI ERES UN EXPERTO EN VIDEO JUEGOS Y ADEMAS HABLAS INGLES, ENVIANOS TUS DATOS.

CALLE 64 Nº 88A-06 - SANTAFE DE BOGOTA, D.C.

CURSO Nintensivo



Mucho más acción que en sus anteriores 5 aventuras encontrarás en este título que no puede faltar en tu colección de juegos para NES.



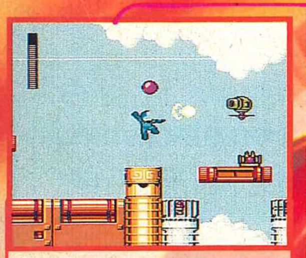
1

Comencemos por la escena de WIND MAN



Colócate como indica la foto para que le dispares al enemigo sin riesgo alguno.

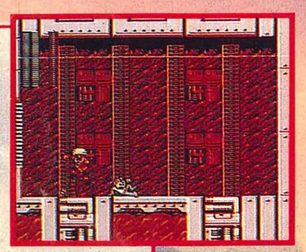
Pasa estos ventiladores sin titubear para evitar que te lancen contra las púas del techo.

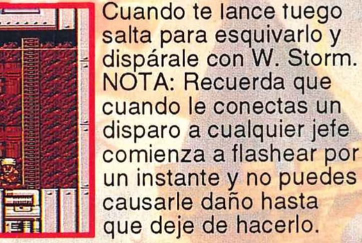


A estos enemigos elimínalos de preferencia sin colocarte sobre el ventilador del suelo.



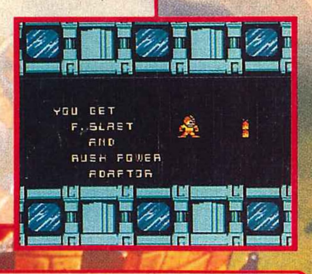
Cuando salte hacia ti, pásate por debajo de él barriéndote.





Cuando te lance tuego salta para esquivarlo y dispárale con W. Storm. NOTA: Recuerda que cuando le conectas un disparo a cualquier jefe comienza a flashear por un instante y no puedes causarle daño hasta que deje de hacerlo.

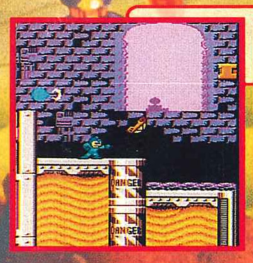
Al eliminarlo obtienes F. BLAST y RUSH POWER ADAPTOR.



2

Ahora entra a la escena de FLAME MAN

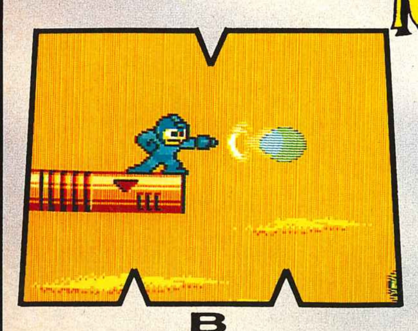






Con Mega Buster tira a estos enemigos para usarlos como transporte. Para avanzar sólo salta vertical.

MEGA MOVIMIENTOS



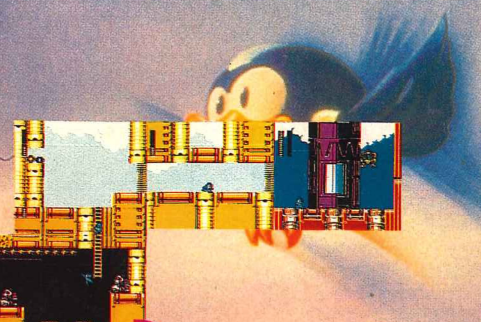
B
Disparo (si lo dejas presionado cargas Mega Buster)



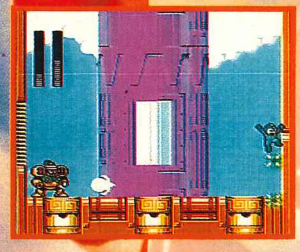
A
Salto (según el tiempo que lo presiones será la altura del salto)



Abajo + A
Con esto te barres

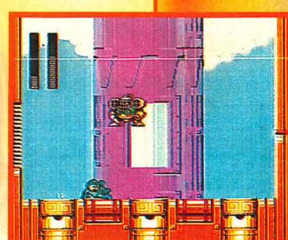


WIND MAN



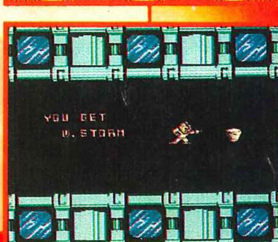
Mantente lejos de él y dispárale con Mega Buster.

Cuando se acerque por arriba pásate del otro lado rápido barriéndote.



Cuando lance sus disparos sáltalos

Al eliminarlo obtienes W. STORM.

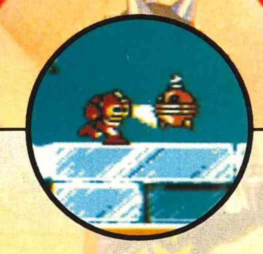


En el último ventilador colócate en la orilla para que el aire ya no te eleve y fácilmente elimines al enemigo.

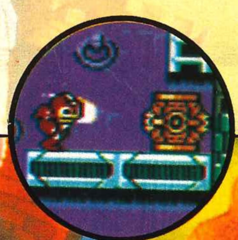




POWER MEGA MAN
Con él no puedes barrerte y tus disparos son más potentes pero de menos alcance, sobre todo cargando el Mega Buster que lo utilizas para romper bloques con grietas.

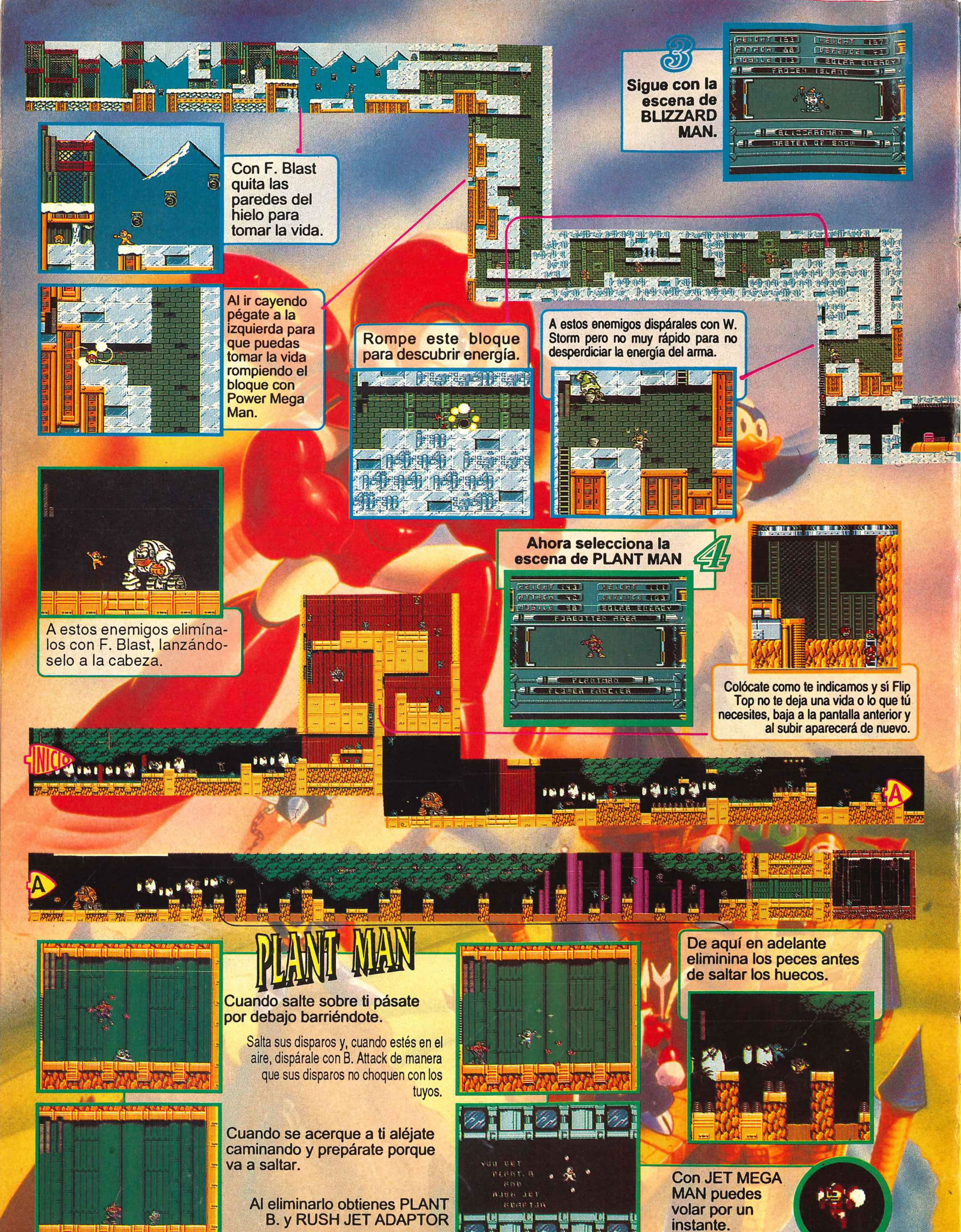



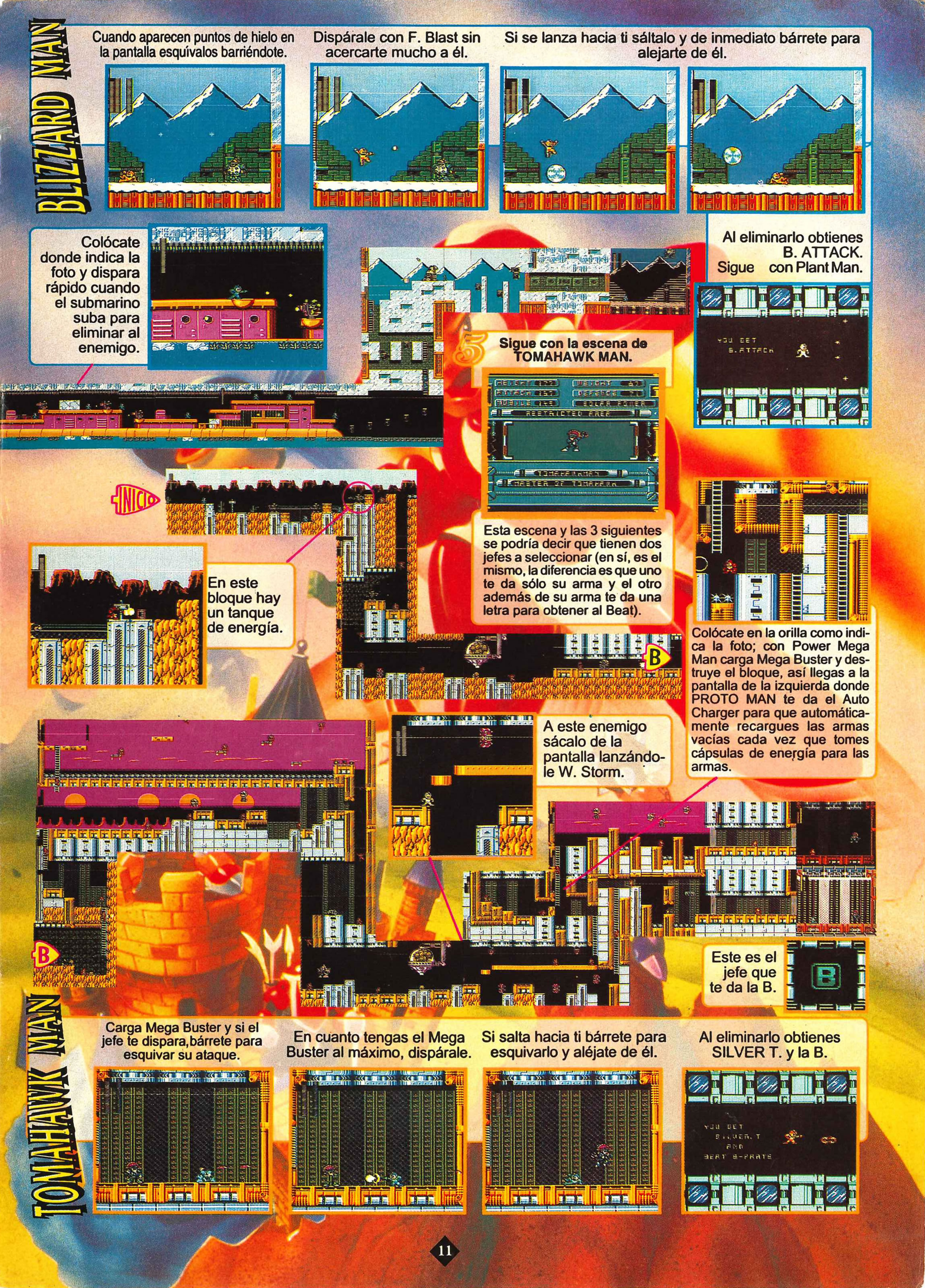

A estos enemigos los eliminas cargando Mega Buster con POWER MEGA MAN aunque se protejan.

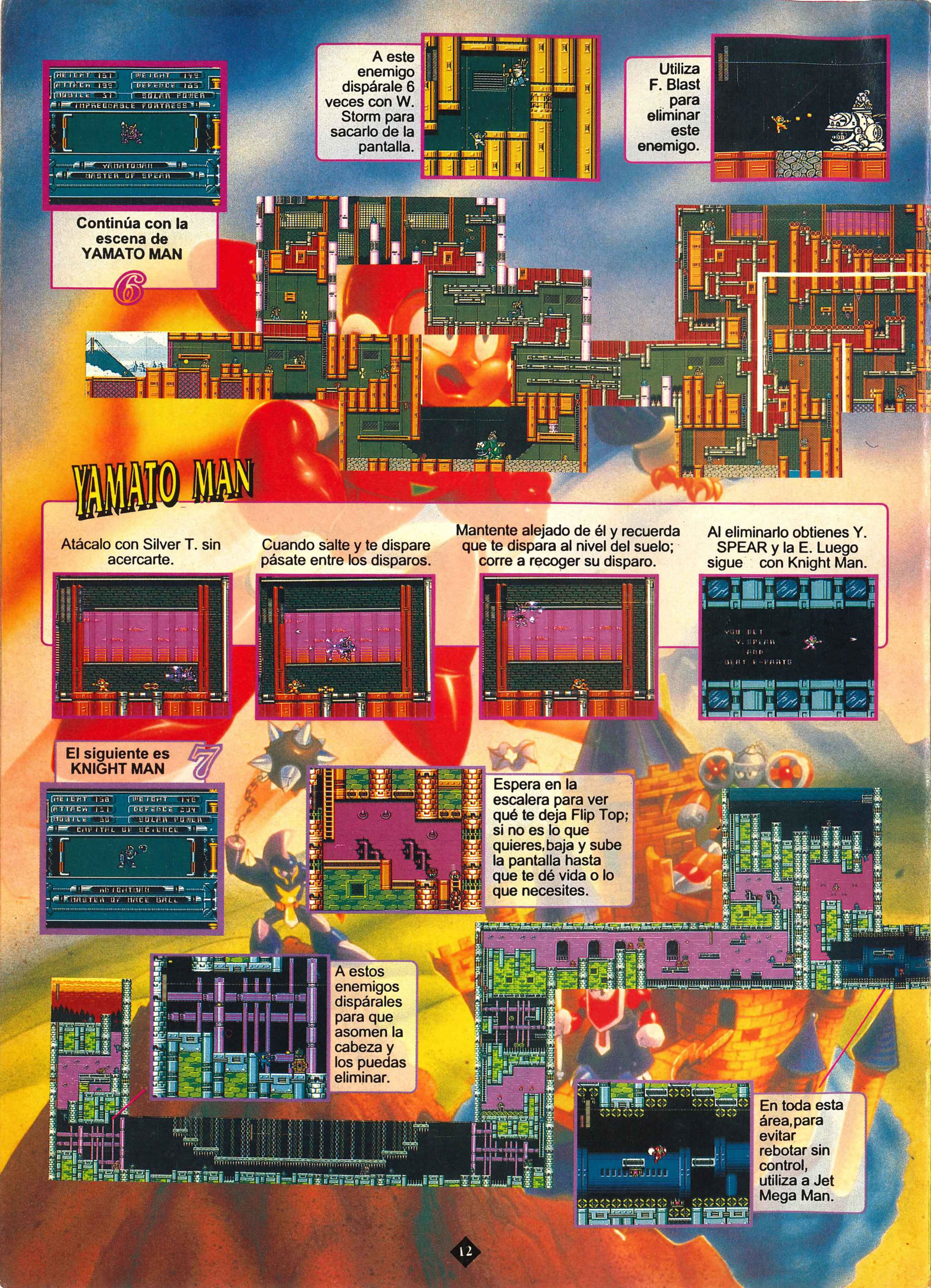




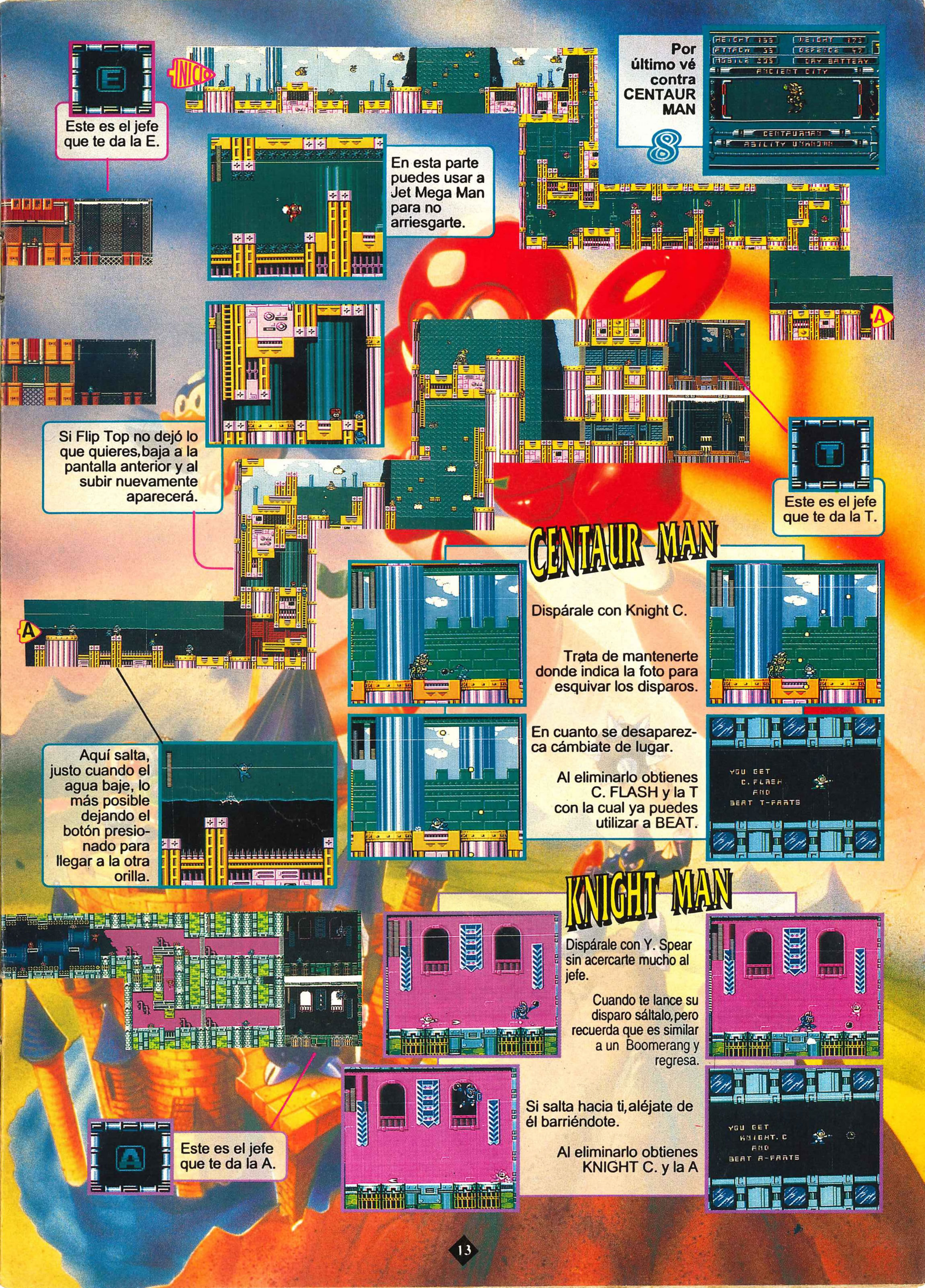




3
Sigue con la escena de BLIZZARD MAN.
Con F. Blast quita las paredes del hielo para tomar la vida.
Al ir cayendo pégate a la izquierda para que puedas tomar la vida rompiendo el bloque con Power Mega Man.
Rompe este bloque para descubrir energía.
A estos enemigos dispárales con W. Storm pero no muy rápido para no desperdiciar la energía del arma.
A estos enemigos elimínalos con F. Blast, lanzándoselo a la cabeza.
Ahora selecciona la escena de PLANT MAN
4
Colócate como te indicamos y si Flip Top no te deja una vida o lo que tú necesites, baja a la pantalla anterior y al subir aparecerá de nuevo.
INICIO
A
A
PLANT MAN
Cuando salte sobre ti pásate por debajo barriéndote.
Salta sus disparos y, cuando estés en el aire, dispárale con B. Attack de manera que sus disparos no choquen con los tuyos.
Cuando se acerque a ti aléjate caminando y prepárate porque va a saltar.
Al eliminarlo obtienes PLANT B. y RUSH JET ADAPTOR
De aquí en adelante eliminina los peces antes de saltar los huecos.
Con JET MEGA MAN puedes volar por un instante.


BLIZZARD MAN
Cuando aparecen puntos de hielo en la pantalla esquívalos barriéndote.
Dispárale con F. Blast sin acercarte mucho a él.
Si se lanza hacia ti sáltalo y de inmediato bárrete para alejarte de él.
Colócate donde indica la foto y dispara rápido cuando el submarino suba para eliminar al enemigo.
Al eliminarlo obtienes B. ATTACK. Sigue con Plant Man.
5 Sigue con la escena de TOMAHAWK MAN.
INICIO
Esta escena y las 3 siguientes se podría decir que tienen dos jefes a seleccionar (en sí, es el mismo, la diferencia es que uno te da sólo su arma y el otro además de su arma te da una letra para obtener al Beat).
En este bloque hay un tanque de energía.
Colócate en la orilla como indica la foto; con Power Mega Man carga Mega Buster y destruye el bloque, así llegas a la pantalla de la izquierda donde PROTO MAN te da el Auto Charger para que automáticamente recargues las armas vacías cada vez que tomes cápsulas de energía para las armas.
A este enemigo sácalo de la pantalla lanzándole W. Storm.
Este es el jefe que te da la B.
TOMAHAWK MAN
Carga Mega Buster y si el jefe te dispara, bárrete para esquivar su ataque.
En cuanto tengas el Mega Buster al máximo, dispárale.
Si salta hacia ti bárrete para esquivarlo y aléjate de él.
Al eliminarlo obtienes SILVER T. y la B.



A este enemigo dispárale 6 veces con W. Storm para sacarlo de la pantalla.
Utiliza F. Blast para eliminar este enemigo.
Continúa con la escena de YAMATO MAN
6
YAMATO MAN
Atácalo con Silver T. sin acercarte.
Cuando salte y te dispare pásate entre los disparos.
Mantente alejado de él y recuerda que te dispara al nivel del suelo; corre a recoger su disparo.
Al eliminarlo obtienes Y. SPEAR y la E. Luego sigue con Knight Man.
El siguiente es KNIGHT MAN
7
Espera en la escalera para ver qué te deja Flip Top; si no es lo que quieres, baja y sube la pantalla hasta que te dé vida o lo que necesites.
A estos enemigos dispárales para que asomen la cabeza y los puedas eliminar.
En toda esta área, para evitar rebotar sin control, utiliza a Jet Mega Man.



Este es el jefe que te da la E.

En esta parte puedes usar a Jet Mega Man para no arriesgarte.

Por último vé contra CENTAUR MAN

8

Si Flip Top no dejó lo que quieres, baja a la pantalla anterior y al subir nuevamente aparecerá.

Este es el jefe que te da la T.

Aquí salta, justo cuando el agua baje, lo más posible dejando el botón presionado para llegar a la otra orilla.

Este es el jefe que te da la A.

CENTAUR MAN

Dispárale con Knight C.

Trata de mantenerte donde indica la foto para esquivar los disparos.

En cuanto se desaparezca cámbiate de lugar.

Al eliminarlo obtienes C. FLASH y la T con la cual ya puedes utilizar a BEAT.

KNIGHT MAN

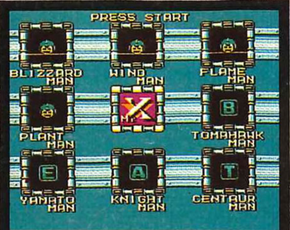
Dispárale con Y. Spear sin acercarte mucho al jefe.

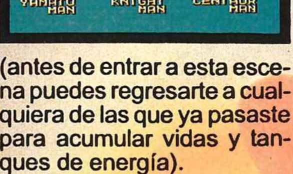
Cuando te lance su disparo sáltalo, pero recuerda que es similar a un Boomerang y regresa.

Si salta hacia ti, aléjate de él barriéndote.

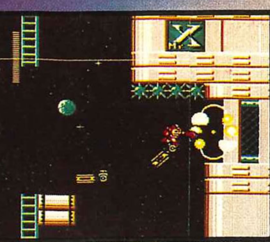
Al eliminarlo obtienes KNIGHT C. y la A

Ahora seguimos con la fortaleza de Mr. X



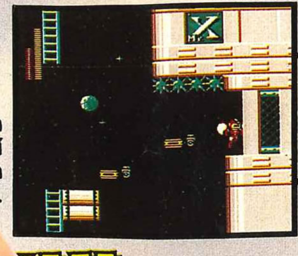


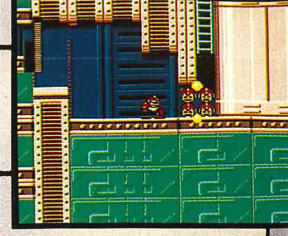
(antes de entrar a esta escena puedes regresarte a cualquiera de las que ya pasaste para acumular vidas y tanques de energía).



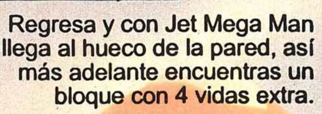
1

Carga el Mega Buster con Power Mega Man, súbete a la plataforma de arriba cuidándote de no tocar las púas y camina hacia la derecha; justo al ir cayendo suelta el disparo para destruir la pared con grietas.



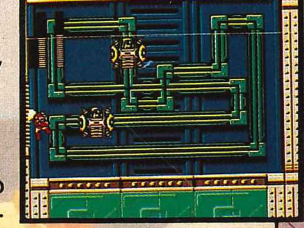


Regresa y con Jet Mega Man llega al hueco de la pared, así más adelante encuentras un bloque con 4 vidas extra.



JEFE

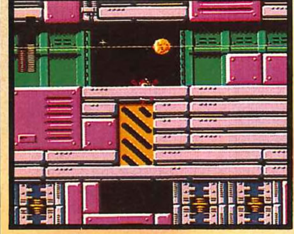
Colócate donde indica la Foto; con Power Mega Man carga Mega Buster y justo antes de que el jefe te vaya a tocar dispárale, entonces cambian de dirección.



Ahora cuando el otro jefe se acerque, repite la jugada pero saltando y así te los llevas uno y uno hasta eliminarlos.



2

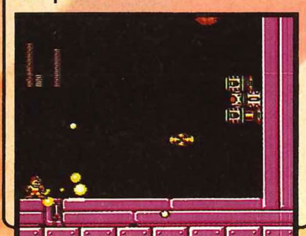


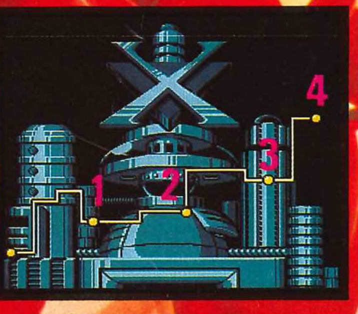
Salta las partes amarillas con líneas, de lo contrario puedes caer a las púas.



JEFE

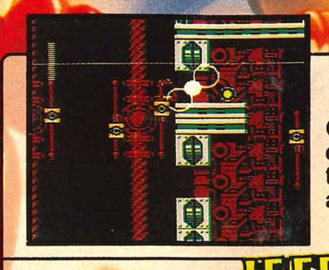
Colócate donde indica la foto y dispárale con Silver T. ocasionalmente tienes que saltar vertical para esquivar sus disparos. Por las rocas de arriba no te preocupes.







Aquí te das cuenta quién es Mr. X y comienzas en una nueva fortaleza.



3

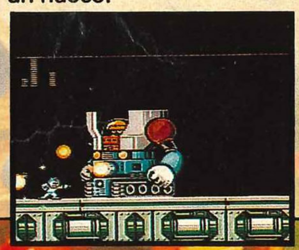
Con Power Mega Man destruye el bloque para tomar la energía y seguir avanzando.

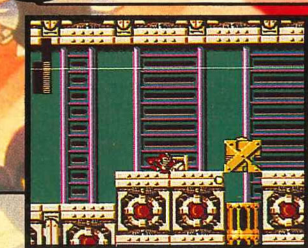
JEFES

Dispárale con B. Attack calculando que le des al casco.

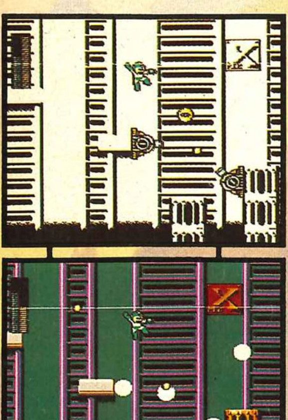


Cuando sus disparos reboten quédate donde se forme un hueco.



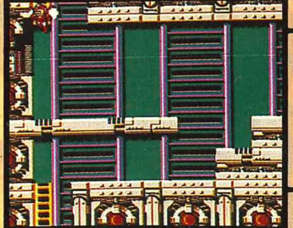


4

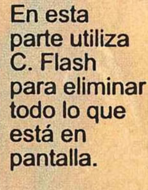


Utiliza el Mega Buster de Power Mega Man para empujar los bloques y tapar la salida de los enemigos.

Aquí ve por el camino de arriba para hayar una vida más adelante.

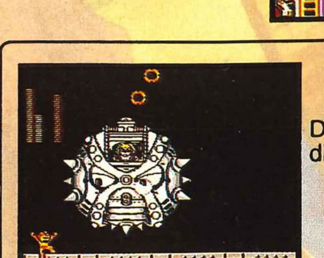






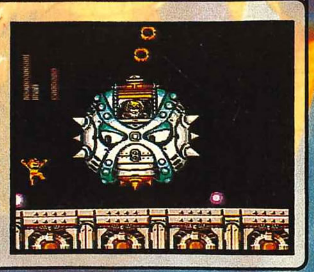
En esta parte utiliza C. Flash para eliminar todo lo que está en pantalla.

JEFE

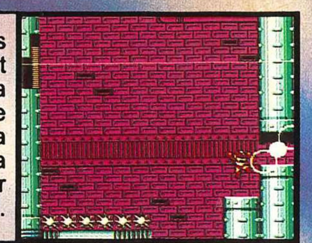


Da pequeños saltos y dispárale con F. Blast.

Para esquivar sus disparos da saltos medianos para evitar que el jefe te toque.



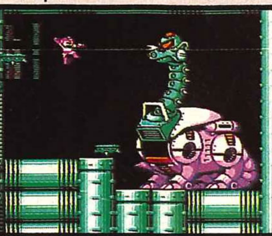
Desde una pantalla antes comienza a utilizar Jet Mega Man para reducir la velocidad y poder frenarte en esta pantalla. Utiliza Power Mega Man para abrir la pared y así bajar por el camino más fácil.



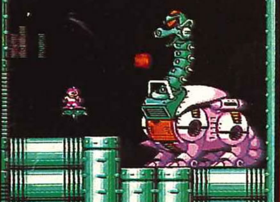
A



Súbete a las plataformas que salen del jefe y cuando estés arriba, salta hacia él y dispárale a los ojos con Y. Spear.

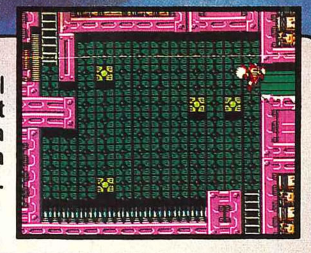


Al ir cayendo, trata de caer sobre la siguiente plataforma cuidándote del fuego.



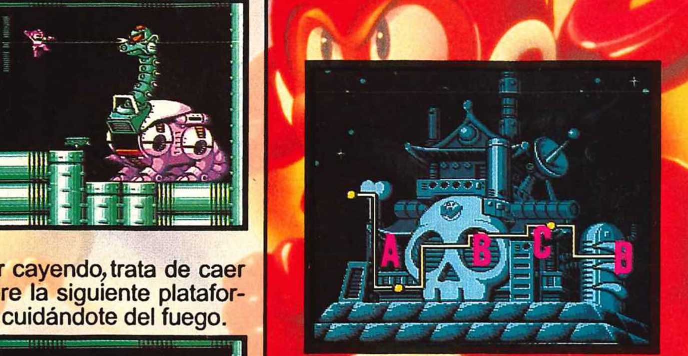
B

Aquí derrite el hielo con F. Blast y con Jet Mega Man vete por la derecha.

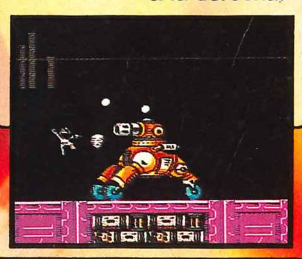


JEFE

Dispárale con W. Storm a la parte de arriba.



Cada vez que le dispares ve recorriéndote a la derecha.



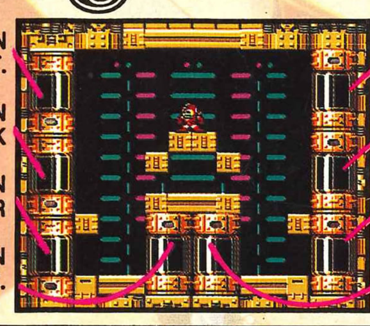
C

YAMATO MAN CON SILVER T.

PLANT MAN CON B. ATTACK

KNIGHT MAN CON Y. SPEAR

CENTAUR MAN CON KNIGHT C.



WIND MAN CON C. FLASH

TOMAHAWK MAN CON MEGA BUSTER

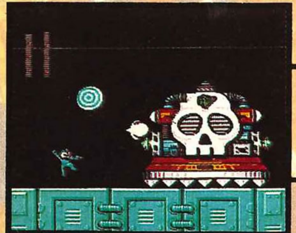
FLAME MAN CON W. STORM

BLIZZAR MAN CON F. BLAST

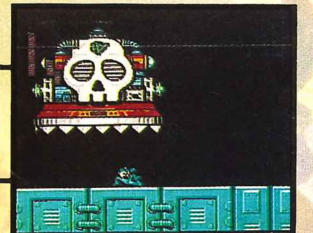
DR. WILY

Atácalo con Mega Buster (cargándolo al máximo) o Knight y esquívalo barriéndote cuando salte hacia tí.

D





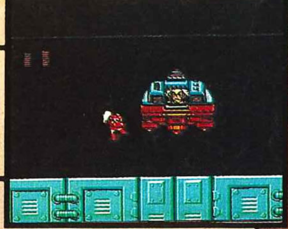


Después, cuando se descubra la cabeza del Dr. Wily, cambia a Power Mega Man y atácalo de cerca con Mega Buster.



Por último atácalo con Silver T. cuando aparezca o con Mega Buster de Power Mega Man si aparece en un nivel que lo puedas alcanzar.





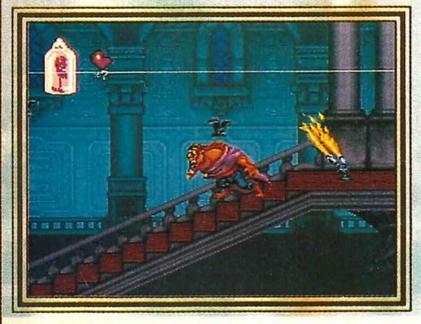
Aunque hayas acabado con este super titulo, podrás seguir jugándolo y jugándolo para descubrir nuevas técnicas y detalles del juego (Algunas escenas cambian de color). Sobra decir que por el simple hecho de llevar a Mega Man es un cartucho muy recomendable especialmente ahora que hay escasez de títulos de NES.

INFORMACION SUPERNESESARIA

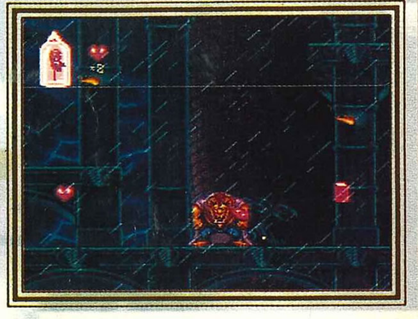


Hace mucho tiempo, un príncipe de corazón duro rechazó el regalo de una vieja mujer echándola fuera de su castillo, pero para su desgracia esa vieja mujer era una hechicera que en castigo a su vanidad y arrogancia lo convirtió en una espantosa bestia, pero le dió una oportunidad dejándole una rosa. Antes de que ésta se marchitara debía encontrar el verdadero amor en su forma de bestia; si él no lo lograba antes de que la rosa perdiera todos sus pétalos quedaría en esa forma para siempre (y de paso todos sus sirvientes y el castillo en el que vive) así que su última esperanza es ganar el amor de Belle.

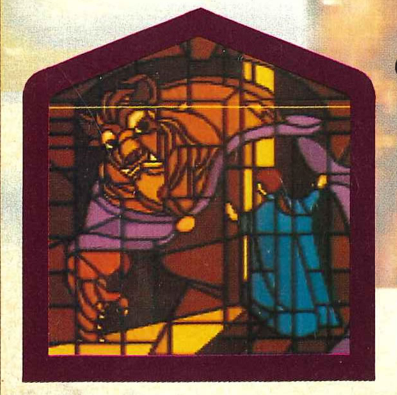




Beauty and the Beast es otro de los juegos que Hudson junto con Probe (Alien 3 SNES, T2 The Arcade game) se encontraban desarrollando y que tardaron más de un año en terminar - aún Aladdin salió más rápido- este juego está basado en partes claves de la película teniendo 4 actos con un total de 16 escenas, en cada escena la Bestia debe encontrar la salida para así avanzar a la siguiente y, al final de cada acto, deberá enfrentarse a un jefe. Al manejar a la Bestia hay varias formas de atacar y que debes dominar si quieres triunfar; para empezar te diremos que con el botón Y atacas a garrazos y el botón B te sirve para saltar.



Además de esto hay 2 ataques especiales que te serán de gran utilidad; el primero es el rugido que ejecutas manteniendo el botón X ó A y soltándolo a los 3 segundos aproximadamente; esto te servirá para inmovilizar a algunos enemigos y hacer que se muevan algunas bases; el otro es el pisotón que ejecutas si al saltar presionas el control hacia abajo; esto, además de causar daño a los enemigos te servirá para hallar cosas escondidas pero procura no hacerlo desde una gran altura o si no...



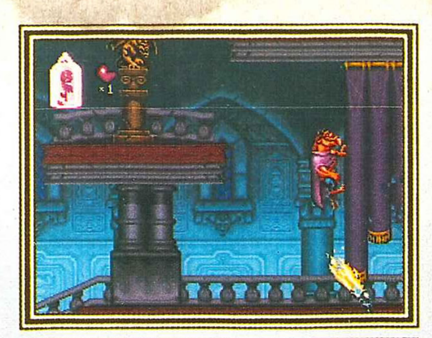
Acto 1



En este acto la bestia debe evitar que Bell llegue al cuarto de la rosa y para eso debe buscarla en todas las salas del castillo; aquí como en todo castillo derruído, encontrarás enemigos como arañas, murciélagos y vampiros, al principio es indispensable que te acostumbres a la movilidad del personaje









y sus valores que son extremadamente raros; un detalle importante es que cada escena la termines lo más rápido posible pues la rosa que se aprecia en la parte superior izquierda de la pantalla se va deshojando y cuando pierde todos sus pétalos es como si se te acabara el tiempo. Este es el Acto más largo de todo el juego, pues tienes 5 escenas; en la sexta te encontrarás con un jefe gargola que se elevará y despues se dejará caer; observa su sombra para ver por donde va a descender y puedas atacarla.





En la primera escena puedes hacer vidas fácilmente hasta llegar al máximo que es 9; para empezar toma la vida que sacas con un superpisotón donde indica la primera foto, (y que también te muestran si al encender el SNES no aprietas nada), después desciende y toma la otra vida que está a la izquierda; es básico que te lleves la roca pues si no, no la podrás alcanzar (además, mientras cargues la roca no te dañarán); una vez que hayas tomado esta vida deja que cualquier enemigo te elimine y repítelo hasta que tengas las 9 vidas.

SPOT

Acto 2



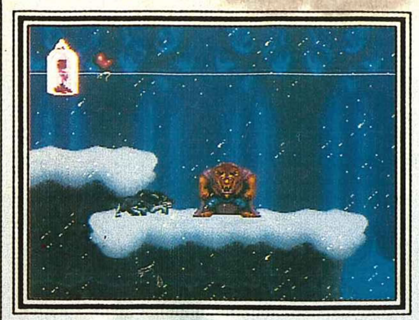
Atemorizada por la feroz apariencia de la bestia, Belle decide huir del castillo pero, para su mala suerte, se pierde en el bosque e inmediatamente es rodeada por una manada de lobos con no muy



buenas intenciones; al enterarse de esto mediante su espejo mágico la bestia decide ir a rescatarla al bosque nevado; esta escena es particularmente un poco más difícil que la anterior, en algunas cosas, por ejemplo: aquí deberás tener mucho cuidado cuando pases por el río pues si caes a él perderás una vida instantáneamente, también perderás una vida si al saltar sobre un bloque de hielo tienes la mala









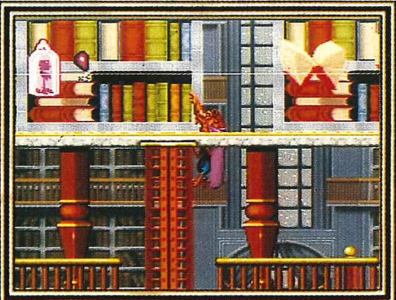
suerte de que éste se voltee y caigas sobre las púas; cuando llegues al final de esta escena te las tendrás que ver con un lobo blanco y mágico que se aparece y desaparece para atacar, algo que te puede ayudar a derrotarlo es saber que nunca aparece en el mismo lugar.

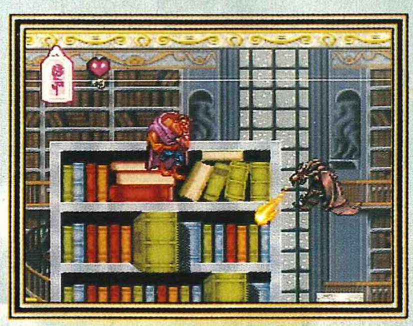




Este si que es un juego de contrastes pues en las escenas anteriores te enfrentaste a ratas, murciélagos o lobos; aquí al principio debes ¡cachar bolitas de nieve!, pero ten cuidado, si dejas caer 4 perderás una vida, pero si capturas 10 sin dejar caer ninguna obtendrás una vida extra; ¿recuerdas que te dijimos que era bien importante que te acostumbraras y dominaras la movilidad de la bestia en las primeras escenas? pues si no lo hiciste, la parte de la biblioteca te dará un gran dolor de cabeza pues cuando tengas que saltar de libro en libro deberás hacerlo con mucha exactitud o de lo contrario podrías caer de una gran altura y esto te puede costar una vida; al final de este acto te las verás de nuevo con la gárgola jefe del primer nivel, sólo que ahora te atacará con fuego.



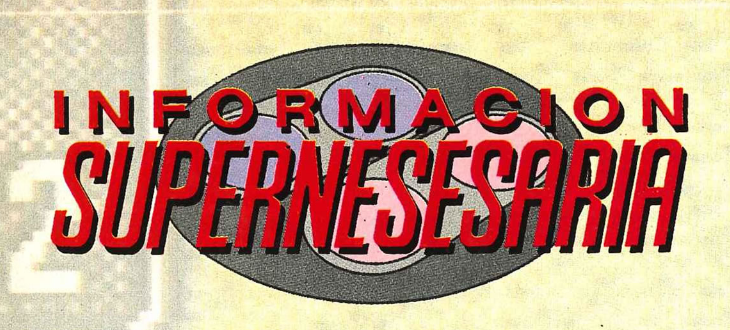






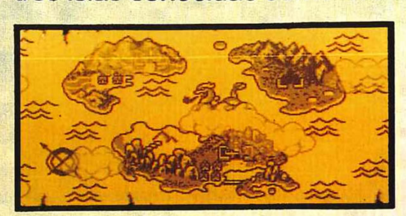
En este acto te esperan varios peligros antes de enfrentarte a Gaston, un peligroso hombre que desea el amor de Belle cueste lo que cueste; este acto sólo es de dos escenas pero las dos muy peligrosas, en especial el ascenso en la torre con la tormenta pues el aire te puede tirar desde una gran altura y... ya sabes lo que pasa.

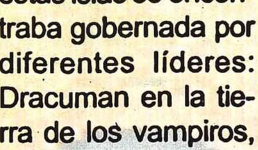
Es seguro que ahora estés pensando que por el título del juego este es un juego fácil ¡pero no! en especial lo que lo hace más difícil es la movilidad del personaje; los gráficos son un poco "dark" (o sea obscuros) pero buenos, la música también es en general buena a excepción de uno o dos arreglos, aunque los personajes ya no estén tan de moda trata de echarle un ojo a este título que ahora que lo vemos tan bien hecho, comprendemos por qué tardó tanto en llegar.





En un lugar alejado de la tierra de los humanos había tres islas conocidas como Vladamasco; cada una de estas islas se encontraba gobernada por diferentes líderes: Dracuman en la tierra de los vampiros, Vampra en la tierra de los hechiceros y el general Von Hesler en la tierra de los zombies. Algunos siglos habían transcurrido en paz hasta que de repente el General Von Hesler comandando su ejército de zombies arremetió contra los otros dos reinos; durante la invasión al castillo de Vampra, su pequeña hija: Camelia huye en búsqueda de ayuda del hijo de Dracuman: Spike Mac fang quien se encuentra entrenando en una isla para convertirse en un gran guerrero... es ahí donde comienza esta historia.














The Twisted Tales of Spike Mac fang es un juego de aventuras programado por Naxat Soft (nada conocidos en América) y distribuído por Bullet Proof Software; este es un juego de aventuras con un ligero parecido (en la perspectiva) a The Legend of Zelda para SNES pero el modo de ataque y muchos detalles del juego son muy originales.

Spike es el único hijo de Dracuman, líder de una raza de vampiros que para vivir se alimentan de jugo de tomate (¿no les recuerda este concepto a un pato verde que ronda por ahí?), uno de los más anhelados sueños de Spike es convertirse en un gran guerrero como su padre así que decide irse a entrenar, pero sus únicas armas son su capa y su sombrero, pero no creas que por eso está desarmado, con un poco de ingenio se pueden lograr muchas cosas.

MODOS DE ATAQUE

Spike tiene 3 distintas formas de atacar.

SPIN ATTACK

Este es el modo sencillo de atacar, es rápido y efectivo aunque no tiene mucho alcance; para efectuarlo sólo presiona una vez el botón Y.



SUPER SPIN ATTACK

Esta es una versión más poderosa del Spin Attack; este ataque es constante y tiene un gran alcance, lo único malo de él es que después de ejecutarlo quedas mareado por algunos segundos; para ejecutarlo sólo presiona repetidamente el botón Y.





HAT TOSS

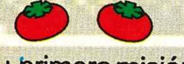
Con un poco de magia tú puedes elevar y arrojar tu sombrero hacia los enemigos; esto es una buena forma de atacarlos a distancia, para ejecutar este ataque sólo presiona y mantén el botón Y hasta que se eleve tu sombrero, entonces suelta el botón para arrojarlo.



La Aventura de Spike



Este juego va desarrollándose por misiones; algunas de ellas las tendrás que pasar tú solo y otras lo harás acompañado. Es importante que como en todos los juegos de batería siempre que realices algo importante te vayas a grabar. Para salvar tu juego debes hablar con los sujetos con cabeza de piedra y que tienen un libro en las manos, a ellos los encontrarás siempre en ciudades y en algunas partes de los territorios enemigos.















Tu primera misión se lleva a cabo en Fighter's Island, donde Spike va a entrenarse para ser un gran guerrero; en esta isla aprenderás todas las formas de ataque posibles y cómo ejecutarlas, ya sea rompiendo piedras, saltando troncos y reventando globos; al final de tu entrenamiento y como exámen deberás luchar contra el bastón mágico de Clarence, el espíritu protector de la isla; si lo derrotas él te premiará con la habilidad de poder cargar tarjetas mágicas.





Las tarjetas mágicas las puedes comprar después en cualquier tienda y te las venden al azar. Cada una tiene diferentes características que puedes ver si pones Select para tener la pantalla de Status; cada tarjeta la puedes usar seleccionándola con los botones L ó R y con el botón X activas su función.





Tu segunda misión se lleva a cabo en el castillo de Batland, la isla gobernada por Dracuman. Aquí Spike deberá infiltrarse en el castillo de su padre, el cual fue invadido por Hydra, mano derecha del coronel Von Hesler, pero teniendo otros asuntos más importantes que atender decide dejar a su hija felina a cargo, así que ésta es una buena oportunidad para rescatar el castillo; los enemigos que vas a encontrar aquí no serán un gran problema si vas en el nivel 4 o arriba pero no por eso te descuides; en especial de las "Feline Fighter's". Al enfrentarte a Felina o cualquier otro jefe, algo que debes tomar en cuenta si quieres salir triunfante es que debes tener el mismo nivel o más que ellos, de otra forma será muy difícil vencerlos.



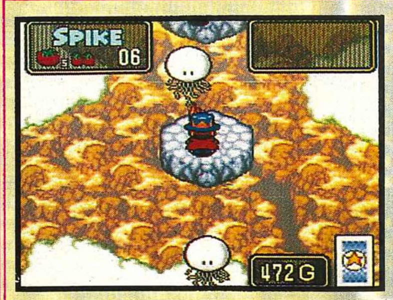


Al final de la batalla con felina conocerás a un nuevo personaje llamado Rudy que se te unirá, este nuevo personaje será controlado por la computadora, pero una pregunta queda ¿cuál es la razón por la que se une Rudy a Spike?



Para continuar con tu misión deberás ir a Ratville pues has recibido noticias de que Camelia está muy enferma, así que deberás aventurarte hacia allá, pero antes debes cumplir un "pequeño cometido".



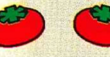




Tu siguiente misión será la de ir al desierto de Kalala para recuperar el agua del pueblo y así poder ayudar a Camelia; en esta misión deberás tener mucho cuidado y comprar muchas provisiones antes de adentrarte en el castillo del desierto pues ahí te esperan 2 jefes y enemigos muy poderosos pero para "compensar" un poco aquí ya tienes la ayuda de Rudy, también trata de comprar el sombrero "Feather Hat"; Croc (Nivel 7) es el primer enemigo con el que te vas a encontrar, él no es tan difícil como el que te espera en la punta de la pirámide, trata de ir en Nivel 8 ó más para tener oportunidad de triunfar sin problemas.





Para la siguiente misión debes ayudar a Camelia a recuperar el reino de Vampra que Von Hesler ha regalado a su mejor "hombre"; un monstruo conocido como The Freezer; ahora cambiarás aquí la ayuda de Rudy por la de Camelia, aunque a decir verdad no hay gran diferencia entre el programa de Inteligencia Artificial de Rudy y Camelia.









Vampra antes de la invasión era una tierra fértil y cálida pero desde que el Freezer ocupó el castillo la isla de Vampra se ha convertido en un verdadero desierto helado; ésta es quizá la misión más difícil y larga de todo el juego, pues todos los enemigos son muy poderosos y por si fuera poco corres el riego de perderte en el castillo del Freezer; no te dejes impresionar por la fuerza que este sujeto muestra en su primer encuentro, recuerda el chisme que te contaron a cerca de su punto débil para tener una mejor oportunidad.



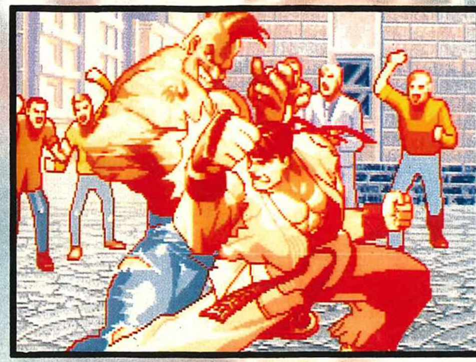
Después de terminar con el Freezer, tu última misión te espera. Aquí debes ser hábil y tener buena memoria pues antes de llegar al último castillo te espera un laberinto y después... bueno, eso mejor lo dejamos para que lo descubras pues ya falta poco.



Spike Mac fang es un buen título de aventuras; este juego tiene buenos gráficos y sonidos además de que el modo de ataque es interesante; es recomendado para los que no están muy familiarizados con este tipo de juegos pues no es muy difícil y aunque necesitas saber un poco de inglés para entender la historia del juego no es necesario para ir avanzando; quizá su único lado flaco es que los que tienen mucha experiencia en este tipo de títulos no hallarán mucho reto aquí.

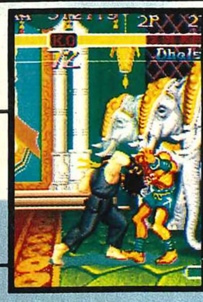
Por cuestiones de espacio sólo te damos la mayoría de los cambios que tiene Super Street Fighter II Turbo comparado con el anterior Super Street Fighter II





Ryu

Con los nuevos golpes que tiene puedes crear nuevas jugadas.

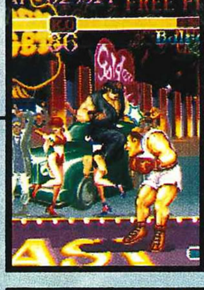




Ahora Ryu cuenta con un ataque que avanza y golpea de arriba hacia abajo con el puño;para lograrlo,presiona el control al frente junto con golpe medio.



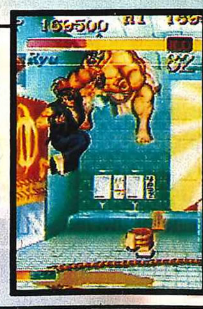


Otro ataque muy similar,pero para ejecutarlo,presiona el control al frente junto con golpe fuerte.






El golpe medio en el aire cambió por una especie de gancho que puede entrar doble;y si el enemigo está saltando y se lo conectas,puedes conectarle un tercero si se recupera antes de caer.





SUPER COMBO

Para ejecutar este ataque marca dos Hadoken más cualquier golpe,o sea:

↓ ↘ → ↓ ↘ → + GOLPE

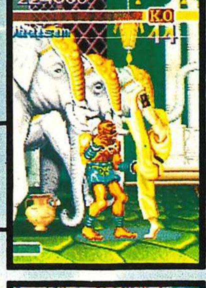




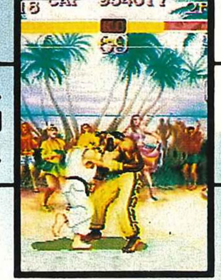


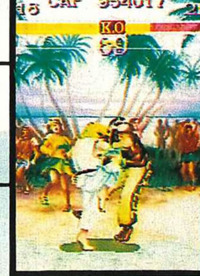


Ahora Ken es totalmente diferente a Ryu con varios cambios que veremos a continuación.



Esta patada ya no la ejecuta presionando patada fuerte, ahora tienes que presionar patada media.





Ken tiene dos nuevos agarrones.
El primero lo ejecutas estando cerca del contrario y presionando el control hacia la derecha o izquierda + patada media.

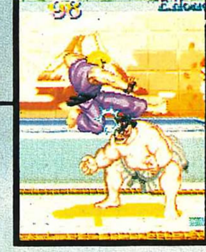






Cuando tú y el contrario estén en el aire y cerca, presiona el control hacia el frente + patada fuerte para lograr este agarre.





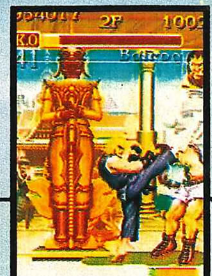
La patada media saltando al frente cambió totalmente.



La patada fuerte también tuvo un cambio drástico.



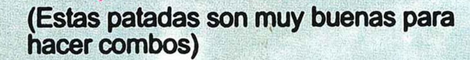




Si marcas como un Hadoken + cualquier patada, te da diferentes secuencias, dependiendo del tiempo que dejes presionado el botón: Abajo, Diagonal Abajo Derecha, Derecha+ cualquier patada.



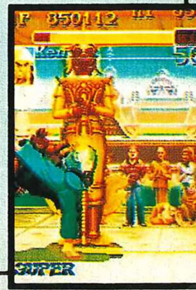
(Estas patadas son muy buenas para hacer combos)





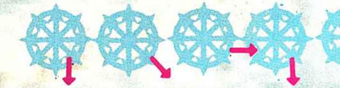






SUPER COMBO

Para ejecutar este ataque marca un Hadoken + Shoryuken y cualquier golpe, o sea:







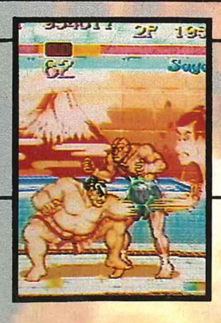




E. Honda

Los cambios que tiene hacen de Honda un peleador muy peligroso al tenerlo cerca.

Ahora cuando marcas el Hundred Hand Slap con golpe medio o fuerte, automáticamente avanza dando golpes.





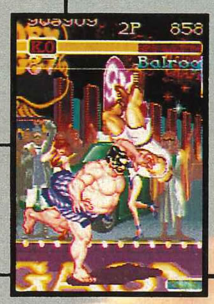




El golpe fuerte ya es doble.

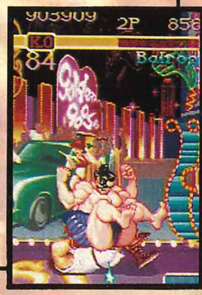
Este nuevo agarre lo ejecutas estando cerca del oponente y marcando la siguiente secuencia seguida de un golpe:

+ GOLPE





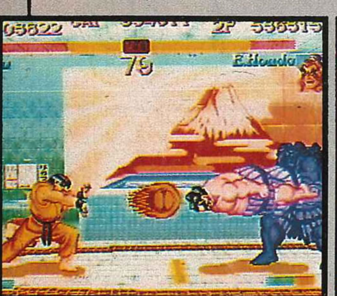


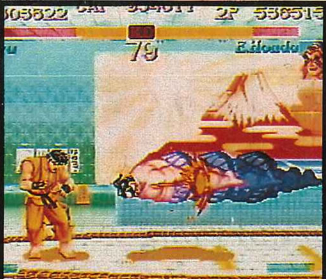


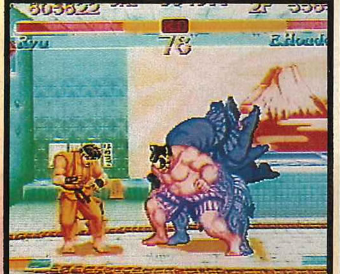
SUPER COMBO

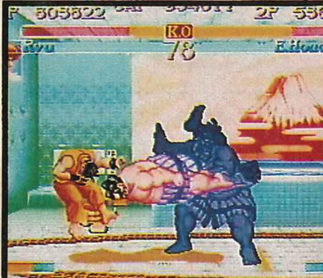
Para ejecutarlo necesitas mantener el control hacia atrás aproximadamente 1 segundo e inmediatamente presionar al frente, atrás, al frente + golpe,o sea:

+ GOLPE









(Al mantener el control hacia atrás puedes estar en defensa agachado)



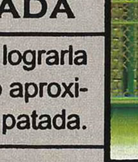
Chun Li

Sin duda Chun Li ha tenido cambios drásticos en cada versión nueva de Street Fighter II y ésta no es la excepción.



+

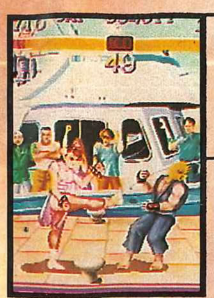
PATADA

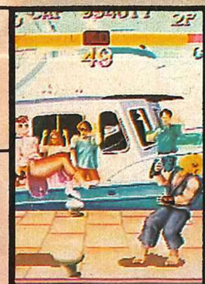






Con esta patada te salvas de varios ataques. Para lograrla mantén presionado el control hacia abajo 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con patada.





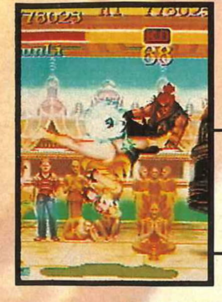
Ahora este golpe lo puedes ejecutar en cualquier parte no importando qué tan lejos estés del contrario con tan sólo presionar diagonal al frente y abajo + patada media, o sea:



Lo mismo pasa con esta patada, sólo que tienes que presionar patada fuerte







Esta patada anteriormente se marcaba como la patada anterior; ahora para lograrla mantén presionado el control hacia atrás aproximadamente 1 segundo y de inmediato al frente junto con patada.

+ PATADA

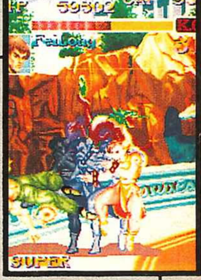
SUPER COMBO

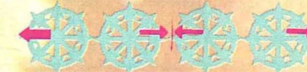
Para ejecutarlo necesitas mantener el control hacia atrás aproximadamente 1 segundo y de inmediato presionar al frente, atrás, al frente + patada o sea:











+ PATADA

(Al mantener el control hacia atrás puedes estar en defensa agachada)



Blanka

Si creías que Blanka era escurridizo, imagínate ahora con los siguientes movimientos.





+ GOLPE

Para deslizarte y atacar por abajo presiona Diagonal al frente y Abajo y golpe o sea:

SUPER COMBO

Para ejecutarlo, necesitas mantener el control hacia atrás aproximadamente 1 segundo y de inmediato presionar al frente, atrás, al frente + golpe o sea:

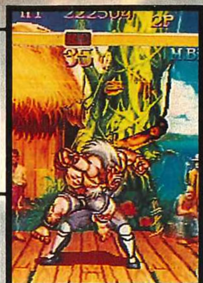
+ GOLPE

(Al mantener el control hacia atrás puedes estar en defensa agachado)







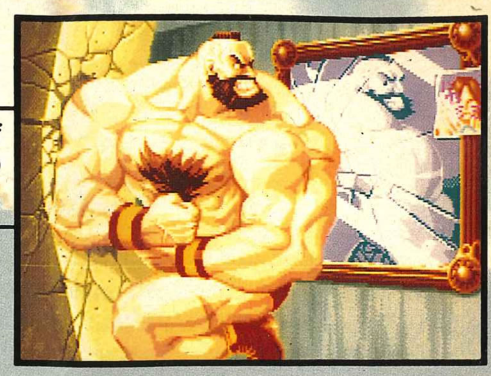



Este no es un ataque, más bien es un movimiento muy útil para acercarte o alejarte rápidamente. Para lograrlo, presiona el control hacia atrás o al frente + las 3 patadas al mismo tiempo.



Zangief

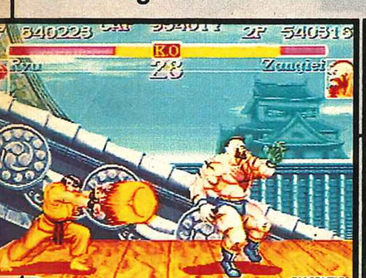
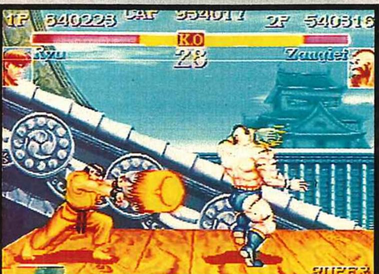
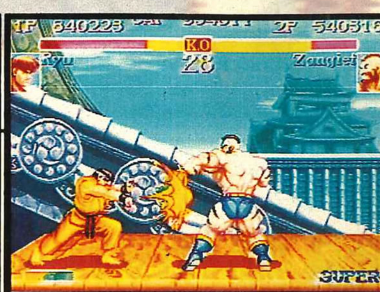
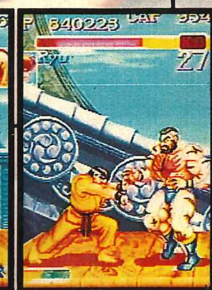
Ya los poderes que le lanzan a Zangief no serán problema. Con su nuevo poder sacará ventaja de ello.



Si te fijas, hay una foto pequeña de Vega con Bigotes y tiene escrito en japonés Baka que significa "tonto"; se ve que no lo quiere

Con este poder neutralizas el poder que te lancen además de avanzar para tener al enemigo a tu merced.

+ GOLPE

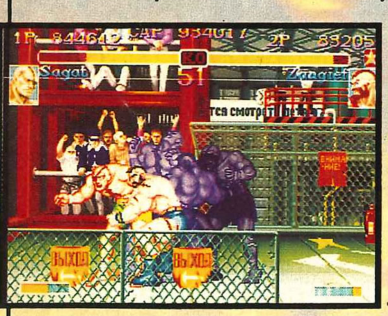





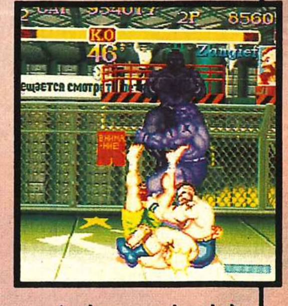
SUPER COMBO

Para ejecutarlo tienes que estar cerca del contrario, ser muy rápido para marcar 2 giros completos al control hacia cualquier sentido + cualquier golpe o sea:

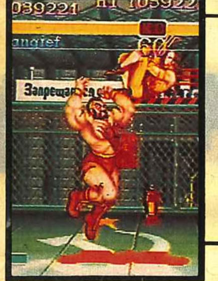


+ GOLPE



(Esto es más fácil si lo marcas mientras vas cayendo de un salto o si estás ejecutando una patada agachado).




Ahora puedes dar un pequeño salto utilizando este golpe que en las versiones anteriores no era muy útil. Para lograrlo presiona el control atrás o al frente junto con golpe fuerte.



SUPER STREET FIGHTER II TURBO

© CAPCOM 1991, 1993, 1994. ALL RIGHTS RESERVED.

King of Dragon





ns™
CLUB
Nintendo®
Julie ©94


CLUB
Nintendo®



Guile

En esta versión Guile realmente tiene ataques nuevos.





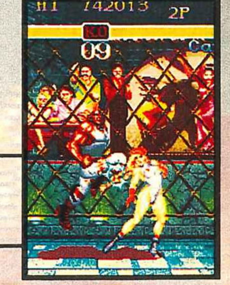
Al ejecutar la patada media puedes avanzar o retroceder.

El golpe fuerte ahora es éste,y para ejecutar el golpe que hacia antes,ahora debes presionar al frente y golpe fuerte a la vez.





Ahora la patada fuerte de cerca y lejos cambiaron.



El rodillazo ahora se marca presionando el control hacia atrás o al frente junto con patada débil.

SUPER COMBO

Sin duda el Super Combo más difícil de ejecutar es éste, pero con práctica se puede dominar a la perfección. Para ejecutarlo, tienes que mantener el control presionado apróximadamente 1 segundo en Diagonal Abajo, atrás y de inmediato, marcar Diagonal Abajo, al frente, regresar a la Diagonal Abajo, atrás, y por último, Diagonal Arriba, atrás junto con patada. Traduciendo esto al lenguaje de flechas es:



+ PATADA

(El último movimiento del control también puede ser Diagonal Arriba, al frente o sólo Arriba; es cuestión de ver cual se te hace más fácil.)







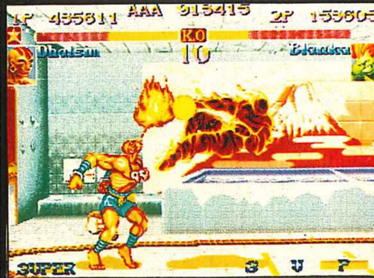




Dhalsim

Además de tener nuevos ataques ahora Dhalsim puede ejecutar los ataques (que sólo salían de cerca) mientras el oponente esté lejos y viceversa en el momento que quieras.

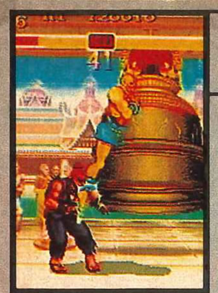




Para lanzar este Yoga Flame hacia arriba marca la siguiente secuencia + patada.

+ PATADA

Esta patada la ejecutas presionando Abajo junto con patada débil mientras estás en el aire.



Para ejecutar esta patada, presiona abajo junto con patada fuerte mientras estás en el aire.

Este ataque lo ejecutas saltando al frente o atrás y presionando golpe medio mientras estás en el aire.





Sí en la presentación presionas Golpe Débil aparece un contador de las fichas (o monedas) introducidas (esto sólo funciona en la versión en español de Capcom Mexco).



Este ataque lo ejecutas saltando vertical y presionando golpe débil mientras estás en el aire.

SUPER COMBO







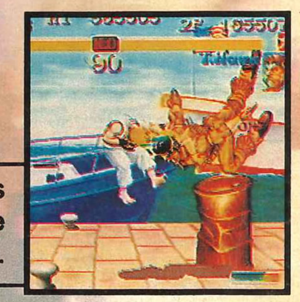
Para ejecutar este ataque marca dos Yoga Flame más cualquier golpe o sea:

+ GOLPE



T. Hawk

Al parecer este luchador no tiene cambios importantes.



Para ejecutar este ataque, ahora sólo tienes que presionar los 3 botones de golpe simultáneamente mientras estés en un salto.

SUPER COMBO

Para ejecutarlo tienes que estar cerca del contrario y ser muy rápido para marcar 2 giros completos al control hacia cualquier sentido más cualquier golpe o sea:



+ GOLPE









(Esto es más fácil si lo marcas mientras vas cayendo de un salto o si estás ejecutando una patada agachado).



Fei Long

Con su nueva patada ya no es tan fácil mantener a distancia a Fei Long.

Para ejecutar este ataque marca la secuencia + patada.

+ PATADA

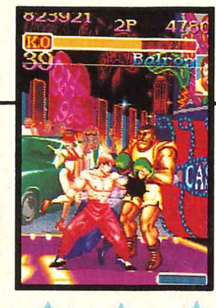


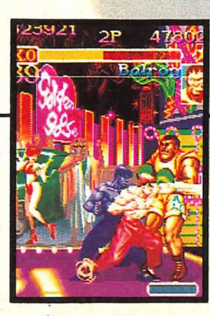


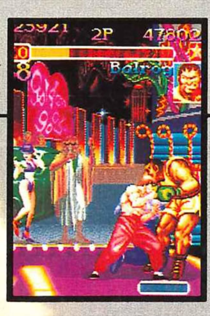


SUPER COMBO

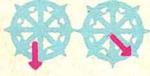
Para ejecutarlo, presiona la siguiente secuencia + cualquier golpe.

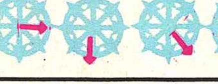










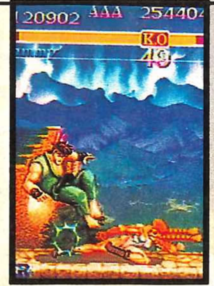




+ GOLPE







Para ejecutar este ataque de Cammy, marca la siguiente secuencia seguida de un golpe. (Si presionas un golpe al ir cayendo, se suspende la patada).



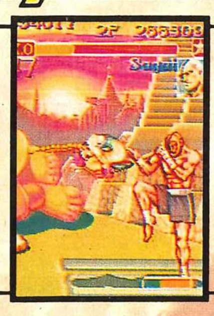
+ GOLPE



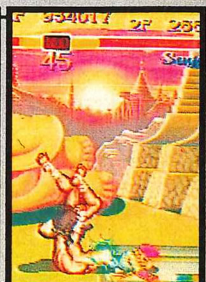
Cammy

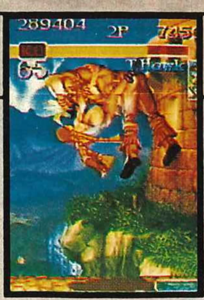
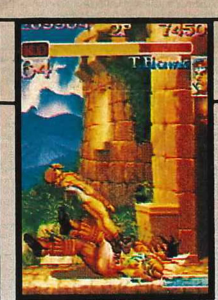
Ahora Cammy ya no puede esquivar los poderes pero a cambio tiene nuevos ataques

Pero si marcas el ataque anterior y justo cuando estés sobre el oponente presionas el control al frente o atrás junto con cualquier patada, ejecutas este agarre.







Esto mismo pasa si el enemigo salta, sólo que el agarre es diferente.

SUPER COMBO

Para ejecutarlo marca la siguiente secuencia más cualquier patada.

+ PATADA





Dee Jay

Si con lo que tenía ya era un contrincante difícil, ahora con su nueva patada ¡cuídate!



Para ejecutar esta patada mantén presionado el control hacia abajo por 1 segundo e inmediatamente presiona Arriba junto con patada, o sea:



+ PATADA





SUPER COMBO



Mantén el control presionado hacia atrás (o en defensa agachado) por 1 segundo; inmediatamente presiona adelante, atrás, adelante + patada o sea:

+ PATADA





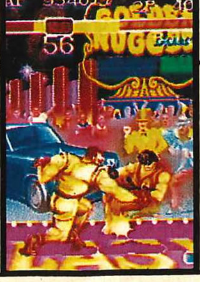

Balrog



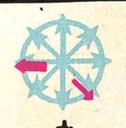
El sigue siendo un peleador peligroso sobre todo ahora con su Super Combo.





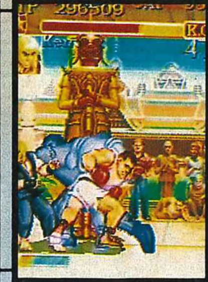
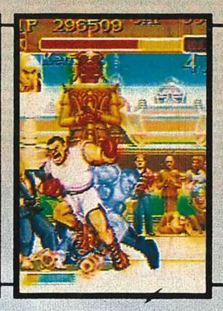


Ahora Balrog puede lanzarse con un golpe por abajo; para lograrlo mantén presionado el control hacia atrás 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona Diagonal al frente, Abajo, junto con golpe, o sea:



+ PATADA

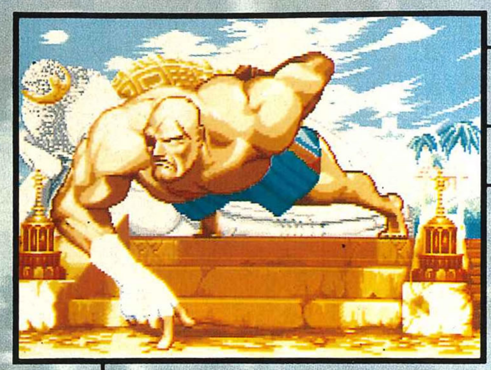


SUPER COMBO

Mantén el control presionado hacia atrás 1 segundo e inmediatamente presiona al frente, atrás, al frente junto con golpe o sea:

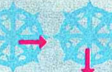




Sagat

El único cambio drástico que tiene Sagat es que su Tiger Uppercut hace contacto varias veces.

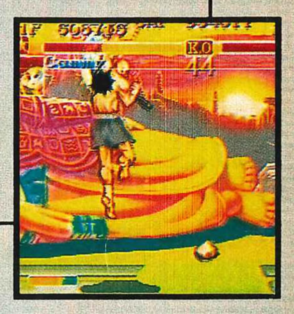
Marca la siguiente secuencia: Derecha, Abajo, Diagonal Abajo Derecha + golpe fuerte.



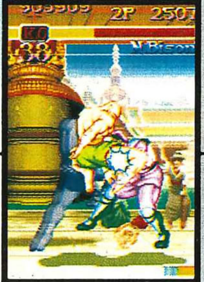
+ GOLPE FUERTE





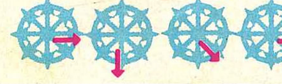


SUPER COMBO



Para ejecutar este golpe marca doble Tiger Uppercut + golpe o sea:



+ GOLPE



Vega

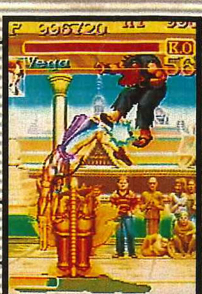
Sin duda Vega era vulnerable cuando lo atacabas por arriba, pero ahora eso ya no le causa ningún problema por su nuevo ataque.



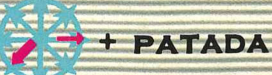

Ahora Vega también puede hacer sólo un giro hacia atrás al presionar los tres botones de patada simultáneamente. (Este, y los giros dobles, te ayudan a cargar el super).



Si le quitan la garra,puede tomarla nuevamente.

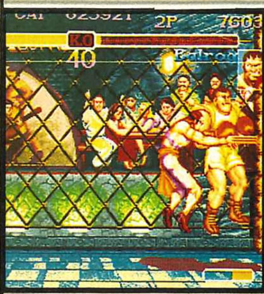
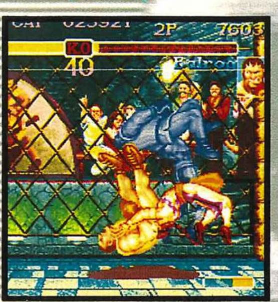
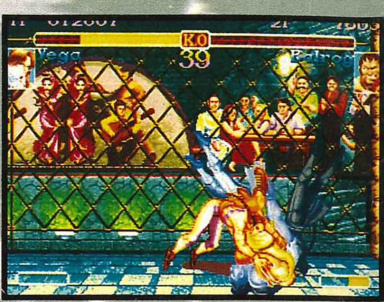
Este nuevo ataque es similar a la Flash Kick de Guile, pero este pega doble si lo haces con patada fuerte. Para lograrlo mantén el control presionando en diagonal atrás, abajo por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente junto con patada o sea:



SUPER COMBO

Para ejecutarlo mantén el control presionado en diagonal atrás, abajo por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presionar diagonal al frente, Abajo, regresa a Diagonal Atrás, Abajo luego Diagonal Arriba, atrás (o al frente) + patada o sea:

+ PATADA + GOLPE


Pero recuerda que cuando estés sobre el oponente debes presionar el control hacia un lado junto con golpe para agarrar al oponente.

M. Bison

Cuando ejecutas el ataque con el que vas cayendo con un golpe tú puedes controlar la caída.



Para lograrlo mantén el control presionado Abajo por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona arriba junto con golpe y ya en el aire presiona golpe y contrólalo, o sea:

GOLPE, GOLPE





SUPER COMBO

Para lograrlo mantén el control presionado hacia atrás (o defensa agachado) por 1 segundo aproximadamente y de inmediato presiona al frente, atrás, al frente junto con patada o sea:

+ PATADA





NOTA: TODAS LAS SECUENCIAS LAS DIMOS A MANERA QUE EL OPONENTE ESTE A LA DERECHA.
PARA EJECUTAR LOS SUPER COMBOS HAY QUE TENER LLENA LA LINEA INFERIOR.

INFORMACION SUPERNESESARIA



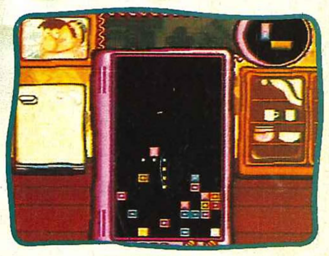


Sin lugar a dudas 2 de las cosas que caracterizan a Nintendo son sus famosos Puzzles o juegos de rompecabezas y la otra es que siempre los sacan para todos sus sistemas; pues estas características se corroboran con la salida del Tetris 2 para el SNES despúes de que este título hizo su arribo al NES y GB hace no mucho tiempo; este juego más que la secuela de Tetris parece una mezcla entre Dr. Mario por los colores y Tetris por la forma de algunas de las piezas.

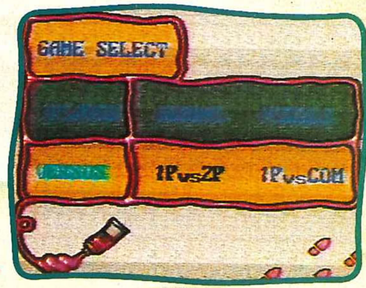
El modo de jugar Tetris 2 es muy sencillo: en un área aparecerán varios cuadritos de 3 colores distintos: Amarillo, Rojo, Azul y tres cuadros de ellos (con cada uno de los colores) estarán "flasheando". Para terminar un área debes deshacerte de estos 3 cuadritos; para poder borrar los cuadros debes juntar 3 de un mismo color en hileras ya sean horizontales o verticales y una vez que te hayas deshecho de una línea, todos los cuadros que hayan estado encima de ella caerán, esto te permite ir pensando en jugadas de reacción en cadena muy comunes en los juegos de este tipo y que son las que te permiten obtener una mayor cantidad de puntos.





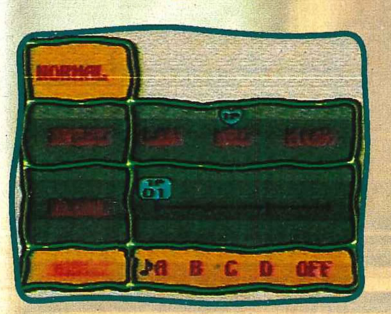


Tetris 2 tiene diferentes modos de juego que varían dependiendo de cuántas personas vayan a jugar; primero veremos los 2 modos que están disponibles para cuando juegas solo o modo de "1 player".

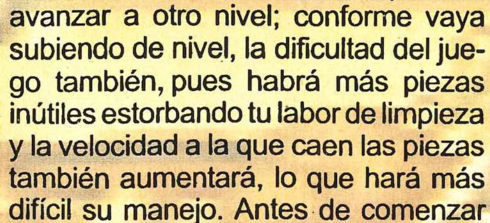


La otra opción que ofrece Tetris 2 para jugar es la de versus, aquí tendrás la posibilidad de escoger entre competir contra la máquina o contra un amigo para lo cual aparecerán 2 pequeñas áreas de juego en forma de vasos con agua.

NORMAL



Este es el modo más sencillo. Aquí tienes que ir desapareciendo de la pantalla los 3 cuadritos que flashean para poder avanzar a otro nivel; conforme vaya subiendo de nivel, la dificultad del juego también, pues habrá más piezas inútiles estorbando tu labor de limpieza y la velocidad a la que caen las piezas también aumentará, lo que hará más difícil su manejo. Antes de comenzar cada juego tú podrás escoger 3 diferentes opciones que son la velocidad a la que quieras que caigan las piezas, el nivel de dificultad en el que quieres empezar (del 0 al 20) y escoger 3 de los diferentes fondos musicales que hay o anular la música; en este modo el juego termina cuando todas tus piezas se acumulan y llegan hasta la parte alta de la pantalla.







El otro modo de "1 player" pondrá a prueba tu habilidad para jugar Tetris 2 pues aquí deberás desaparecer las piezas que se encuentran acomodadas estratégicamente en el área de juego; para ello tendrás un número limitado de piezas que pueden ir de una a 5 y con estas piezas deberás desaparecer absolutamente todas las piezas del área; si no lo logras habrás perdido y volverás a comenzar hasta que lo logres. En este modo hay 100 diferentes Puzzles para resolver pero no te preocupes, ya que por cada uno de estos problemas que resuelvas obtendrás un password.

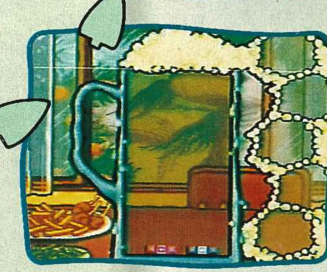




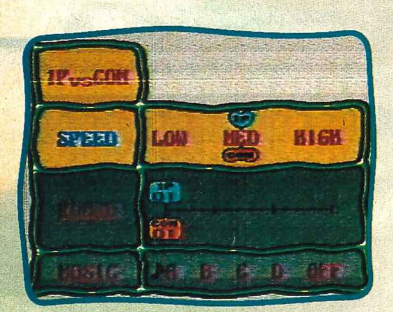


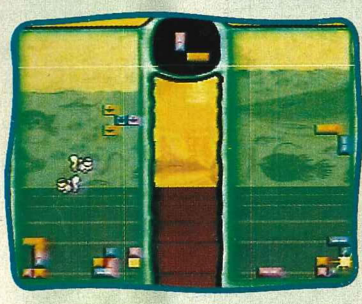




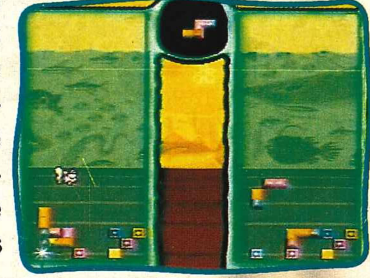


1P VS 2P





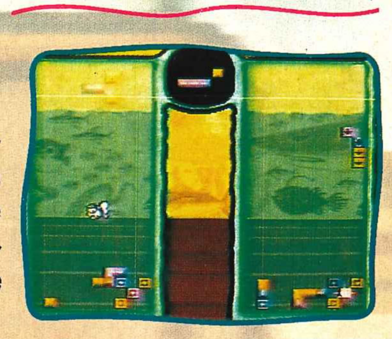
En este modo competirás contra un amigo y para ganar un round cada jugador deberá deshacerse primero que su rival de los puntos flasheantes; también obtendrás la victoria si a tu rival se le juntan todas las piezas. Aquí el ganador del juego es el que gana 3 de 5 rounds y en este modo de juego es muy recomendable que hagas jugadas múltiples pues si lo logras podrás mandarle una pieza de castigo a tu rival que podrá mover pero no girar; al igual que en el modo normal antes de empezar cada round podrás escoger velocidad y nivel individualmente por si alguno necesita ventaja.



1P VS COM

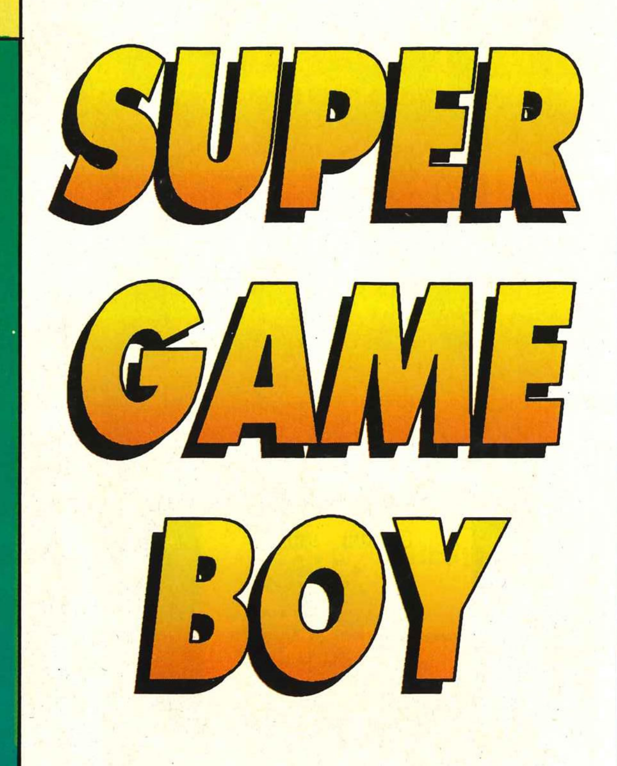


Aquí a diferencia de la opción anterior competirás contra la computadora; para evitar berrinches innecesarios tienes la posibilidad de escoger 3 diferentes niveles de dificultad para la máquina; fuera de eso el juego se desarrolla en igual forma que en IP Vs. 2P.



Este es uno de esos juegos que da lo mismo jugarlos en SNES, NES o GB, claro que si quieres mejores gráficos buscarás esta versión; la opción de Puzzle es muy atractiva para aquellos que buscan de retos; Aunque al principio de este análisis dijimos que este juego era mezcla de Tetris y Dr. Mario, como que la estrategia de juego es más parecida a este último.

DESTACAMOS ESTE MES

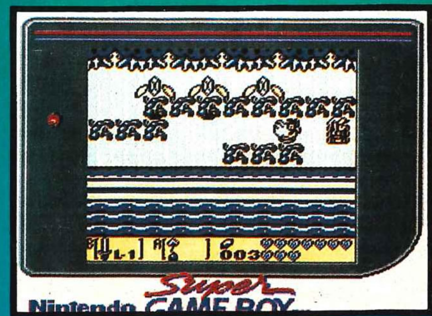


Este no es el tema del mes, pero aquí te haremos 3 preguntas; ¿Si Nintendo fuera a sacar algo nuevo, qué preferirías? ¿que los nuevos juegos de Game Boy se vean a color?, ¿que los clásicos de Game Boy los pudieras jugar en cualquier televisión? o ¿que de repente salieran 350 juegos para el SNES?; bueno, para qué andarse con preguntas si con el nuevo accesorio de Nintendo: El Super Game Boy, se pueden obtener cualquiera de los 3 beneficios anteriores y más.

Pero ¿y qué es el Super Game Boy?, pues este nuevo implemento es un adaptador casi del tamaño de cualquier cartucho de SNES y se conecta a este sistema; el Super Game Boy te permitirá introducirle cualquier juego de Game Boy y podrás jugarlo en la pantalla como si estuvieras usando un equipo profesional (como el Demo Boy que nosotros utilizamos desde hace tiempo para realizar la revista y que cuesta más de 2,500 dólares) por tan sólo el precio de un buen juego para el SNES;

pero la cosa no se queda simplemente en el adaptador ya que además de que ya vas a tener la comodidad de jugar los juegos de Game Boy con el control del SNES, el Super Game Boy es toda una caja de sorpresas, pues cuenta con un pequeño chip que "mejora" un poco el sonido de los juegos de Game Boy además de seguir siendo en estéreo; otra de sus características es que puedes escoger el marco de la pantalla de varios ya preestablecidos o puedes crear el tuyo con un programa tipo Mario Paint; pero sin lugar a dudas una cualidad importante es la de poder agregar colores a los juegos nuevos con un nuevo sistema de programación. Eso no quiere decir que los juegos clásicos los tendrás que jugar en blanco y negro, para ellos podrás escoger algunas capas para hacerlos verdes, azules, amarillos y otros más; los nuevos juegos podrán ser programados pudiéndose utilizar una paleta de 256 colores diferentes que se verán muy bien en el Super Game Boy y que cuando los juegues en tu Game

El Super Game Boy te permite jugar cualquier cartucho de Game Boy en tu SNES.



Una curiosidad: El juego de The Lengend of Zelda es compatible con el sistema de colores de los juegos nuevos, pero este juego sólo grafica en colores Azul y Amarillo; esto nos da una ligera idea acerca de hace cuánto tiempo estaban planeando este sistema.



Este es el Super Game Boy; como podrás ver es sólo un poco más grande que un cartucho de SNES normal.

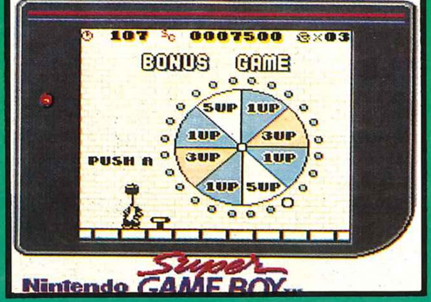
Boy normal no habrá problema pues se verán como los títulos anteriores.



Donkey Kong será el primer juego que utilice las ventajas del Super Game Boy; pronto cualquier licenciatario podrá hacerlo.

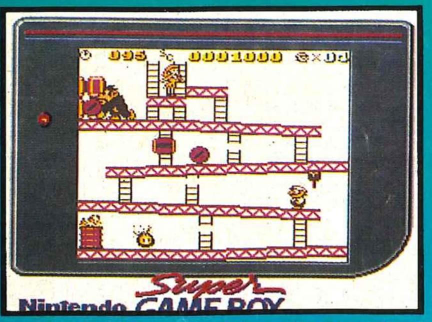
El primer título desarrollado para el Super Game Boy es el Donkey Kong, una nueva versión de ese clásico juego de arcadia y NES donde Mario debe rescatar a su chica Pauline de las garras de Donkey Kong; este juego en su primera escena tiene los niveles del Arcade original y más adelante cambia el juego, ya que debes usar más estrategia para pasar cada uno de ellos pero siguiendo con el clásico estilo del juego.

Y bien ¿qué te parece esta noticia? Como ves hubo buenas razones para destacarlo este mes. Es una prueba que el Super NES tiene cuerda para



¿Y que sería de un juego si no tuviera Bonus Games? en éste tienes la posibilidad de hacer hasta 5 vidas.

rato (para aquellos que pensaban que podría desaparecer pronto). Seguramente será un gran aditamento que beneficiará de sobremanera a los videojugadores, pues podrán jugar los juegos de Game Boy, ya sea en su sistema portátil o en casa a través del Super Game Boy; la salida de este adaptador está planeada para muy luego así que vete preparando.



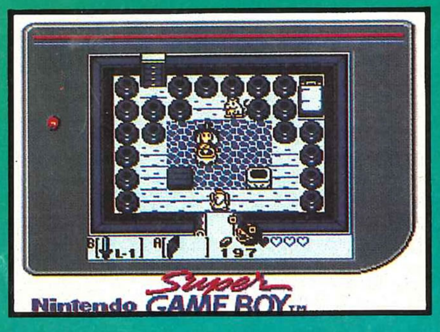
En Donkey Kong podrás revivir los niveles del clásico Donkey Kong más los nuevos... y en color gracias al Super Game Boy.



Cada nivel está dividido en pequeñas escenas como ésta, que es la gran ciudad.



Este juego tiene la gran ventaja de tener batería, pues es muy largo. Así podrás salvar tus logros.



Con este adaptador podrás jugar cualquier titulo de Game Boy en tu T.V.



ESPECIAL

TRUCOS INEDITOS

AQUI LES PRESENTAMOS UNA EXCLUSIVA LISTA DE LOS MEJORES TRUCOS RECIBIDOS A TRAVES DE LAS CARTAS, ESPERAMOS QUE LES SEAN DE GRAN AYUDA.

JUEGO	PARA...	TRUCOS
STREET FIGHTER II (SUPER NES)	PELEADOR VS. MISMO PELEADOR	• EN LA PANTALLA "CAPCOM", PRESIONA: ABAJO, R, ARRIBA, L, Y, B
Q- BERT 3 (SUPER NES)	JUGAR 20 NIVELES EXTRA	• EN LA PANTALLA DE OPCIONES, PRESIONA: B, Y, Y, Y, B, Y, Y, Y, START
JAMES BOND JR. (NES)	ESCOGER SOUND TEST	• INGRESA PASSWORD: 0 1 2 3 4 5
ASTYANAX (NES)	SELECCIONAR ETAPA	• AL APARECER EL NOMBRE DEL JUEGO, PRESIONA: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, B, B, B, B
BATTLE OF OLYMPUS (NES)	TENER TODOS LOS ELEMENTOS	• INGRESA PASSWORD: z J z F D Z T H a J + d O M K H K S j a 1 k S x ! o
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE (NES)	IR A DIFERENTES ETAPAS	• INGRESA PASSWORDS: S X E S, X W A S, X P A Z, Y Z K W, T 2 2 X, Y T K X
CASTLEVANIA 3 (NES)	COMENZAR CON 10 VIDAS	• AL INICIO, EN VEZ DE PONER TU NOMBRE, PON "HELP ME"
KID ICARUS (NES)	LLEGAR AL ULTIMO NIVEL CON MUCHA ENERGIA	• INGRESA PASSWORD: DANGER ! ! ! ! ! ! TERROR HORROR

INFORMACION SUPERNESESARIA

An American Tail: FIEVEL GOES WEST



Fievel es un pequeño ratón de origen ruso que llegó con su familia a vivir a Norteamérica. Uno de sus grandes anhelos desde que llegó, ha sido el convertirse en un gran vaquero, cosa que desgraciadamente al aparecer se la va a cumplir, pues el malvado Cat. R. Waul ha secuestrado a su familia y se los ha llevado a un pueblo que acaba de crear como refugio para él y sus secuaces; así que, armado con una simple pistola de corchos, decide lanzarse al rescate de su familia antes de que algo terrible pase.

Realmente no recordamos muy bien, ya cuánto tiempo tiene que Hudson prometió lanzar este título, pero después de bastante tiempo de desarrollo ya pronto podrás tener la oportunidad de conocer este juego.

Fievel Goes West es un título de acción "de lado", donde el pequeño héroe recorre varias escenas que hay en cada misión, con su pistola deberá derrotar a los secuaces de Cat. R. Waul y aparte deberá cuidarse de los peligros que le esperan a lo largo de su misión (y que es nuestro deber comunicarte que no son pocos). A través de cada una de las misiones hallarás pequeños cuadros que al destruirlos te darán items que deberás tomar y que son:



SIGN
Este símbolo te permitirá continuar desde donde lo tomaste, si eres eliminado.

PISTOLA DE AGUA
Cambia tu pistola de corcho por una que dispare agua.



CORCHO
Por cada uno de estos que tomes podrás disparar.

ESTRELLA
Te da algunos instantes de invulnerabilidad.



FRASCO
Tiene el mismo efecto que el corcho sólo que éste funciona con la pistola de agua.





CORAZON
Recupera sólo una unidad de energía.

GRAN CÒRAZON
Además de que recupera toda tu energía, te aumenta un contenedor.





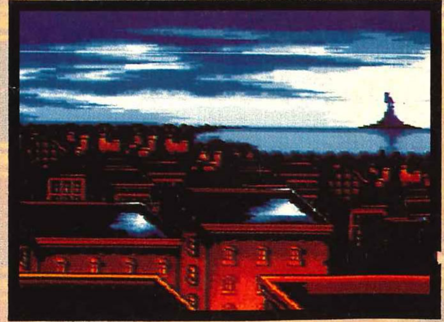
1 UP
Una vida extra.

Procura también ir tomando el mayor número de monedas posibles, pues por cada 100 de ellas que tomes obtendrás una vida extra.



Este juego tiene 5 misiones con diferentes escenas cada una, ahora aquí te daremos un pequeño avance de las 4 primeras:

MISION I NEW YORK







La primera misión de Fievel es en su hogar, camino a las afueras de New York; en esta escena debes tener mucho cuidado pues hay lugares donde deberás ir saltando de base en base

MISION 2

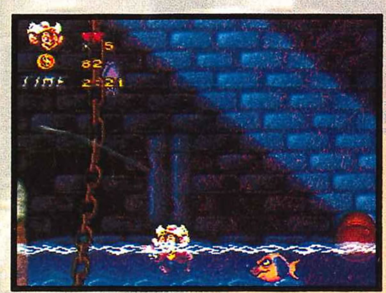
EL DRENAJE

Por increíble que parezca aún por el drenaje de New York encontrarás también a los secuaces de Waul; las primeras 3 escenas de esta misión las recorrerás viajando en una pequeña lata de sardinas sobre el agua de la lluvia, que va por el drenaje; debes tener cuidado con los murciélagos y los peces que aquí aparecen;



además si caes al agua accidentalmente, no te preocupes pues te puedes ir nadando, aunque de esta forma es más lento. En las siguientes escenas irás caminando, pero el agua, los murciélagos y los peces ahí seguirán, analiza cómo va subiendo y bajando la corriente para ver cuando te conviene avanzar, al final de esta escena te enfrentarás a una marioneta manejada por Waul, dispárale en la cabeza y pásate debajo de él antes de que te acorrale, usa la estrella que ahí te dan para golpearlo sin peligro.







Fievel Goes West es un título con dedicatoria especial para los jugadores no muy grandes ya que su nivel de dificultad no es muy alto, los gráficos y la música en este juego son buenos y aunque la movilidad te puede parecer rara no tardas mucho en acoplarte a ella (o como diría por ahí un colega "...no es nada a lo que no te puedas acostumbrar"), el juego es quizá a nuestro gusto un poco corto, pero esto es entendible debido al público al que va dirigido.

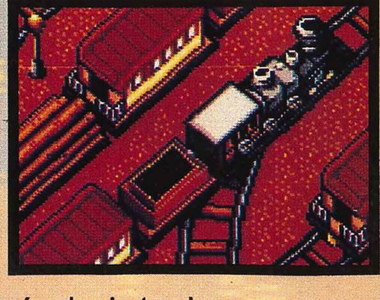






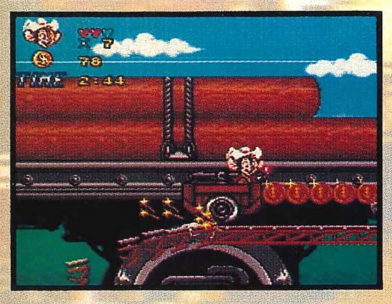
y si caes perderás una vida; aquí a la pistola de agua le das un gran uso pues conforme vayas avanzando te irás encontrando con muchas bases que están en llamas y que deberás apagar para poder seguir avanzando; desde el principio deberás afinar muy bien tu puntería al enfrentarte a los secuaces de Waul pues su único punto débil es en el rostro y sólo los podrás dañar de frente. El primer jéfe al que te tendrás que enfrentar es un gato gordo de nombre One Eye; al igual que a los gatos pequeños deberás dispararle en el rostro con la pequeña diferencia de que él resiste más; ten cuidado cuando salte pues con el impacto de su caida pueden caer varios tabiques sueltos.

MISION 3 ESTACION DE TRENES

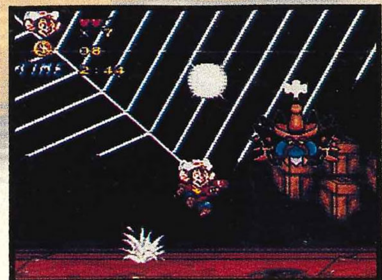


Para poder llegar al pueblo de Waul, Fievel debe tomar un tren, pero olvídate siquiera de la clase turista; para empezar el único tren disponible ya partió así que lo único que le queda a Fievel es tratar de alcanzarlo en un pequeño carrito; en esta parte deberás cuidarte de las piedras que caerán una vez que las hayas pasado y de los gatos que tratarán de darte alcance en unos carritos idénticos al tuyo; si tuviste suerte y alcanzaste el tren, te encontrarás con la desagradable noticia de que está infestado con los sirvientes de Waul, al ir avanzando ten cuidado de no caer de él, pues instantáneamente perderás una vida. Al final de esta misión te las verás con una horrible araña de nombre "Chula" (¿tú crees?); con ella no hay mayor problema, sólo dispárale cuando baje y evita lo que te arroja.









MISION 4 EL DESIERTO





Y qué sería de una visita al Viejo Oeste, si uno no se pierde aunque sea un par de días en el desierto. Fievel en esta escena se las verá con enemigos de lo más escurridizos y peligrosos como Aguilas, Víboras y Alacránes (toda una ternura de animales); en algunos lugares para poder avanzar deberás pasar por algunos cactus, esto lo deberás hacer rápido pues si permaneces mucho tiempo parado sobre ellos, te restarán una unidad de energía. En la segunda escena de esta misión busca un pasaje secreto subterráneo que te facilite las cosas; antes de poder llegar a la Villa de Waul te deberás enfrentar a una águila escurridiza que pasará por donde tú estás y te arrojará piedras; ten cuidado con las partes del minipuente que se rompan.









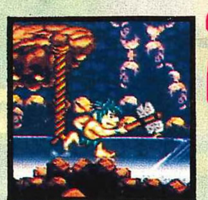
Al final deberás prepararte a enfrentar una gran resistencia en la Villa de Waul ya que aquí se encuentran sus mejores hombres, pero éste es el peor lugar para darse por vencido, y más aún si es que quieres ayudar a Fievel a volver a ver a sus parientes.



Una noche un cavernícola lider del grupo de renegados llamado Gork se infiltró en la villa Kali, hogar de los famosos Joe & Mac y robó una corona que según cuentan tiene poderes mágicos inimaginables, debido a que sería un desastre para todos si esa corona caía en manos equívocadas (cosa que ya había pasado). El líder de la aldea decide mandar a Joe & Mac para rescatarla, pero la guarida de Gork está en una isla prohibida, así que Joe & Mac se embarcan nuevamente en una misión que los llevará a recorrer terrenos inhóspitos y enfrentarse a terribles bestias (o sea un día normal en la vida de un cavernícola).

Ya después de un buen tiempo de descanso, vuelven Joe & Mac a estelarizar un cartucho para el SNES;este juego tiene 7 niveles diferentes; en esta nueva versión del juego tienes una buena cantidad de opciones que lo hacen muy llamativo además de que al igual que su predecesor también se puede jugar entre 1 ó 2 personas.

A diferencia del primer juego aquí Joe & Mac atacan básicamente con un garrote, pero en cada escena podrás encontrar 2 diferentes tipos de armas que además de ser un poco más potentes tienen mayor alcance lo que evita que te acerques a los enemigos, estas armas son:





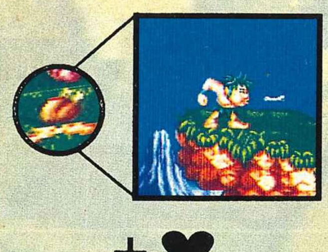


Spiked Club



Estas armas durarán solamente durante la escena en la que las hayas tomado y si te eliminan también la pierdes.

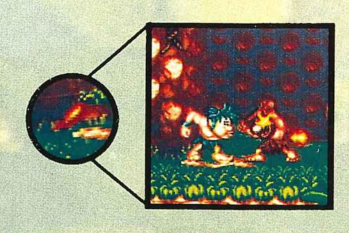
Conforme vayas avanzando encontrarás una serie de comestibles que además de recuperarte energía, indirectamente los puedes usar como armas.



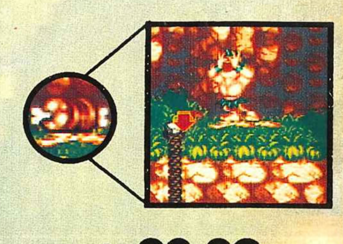








+♥





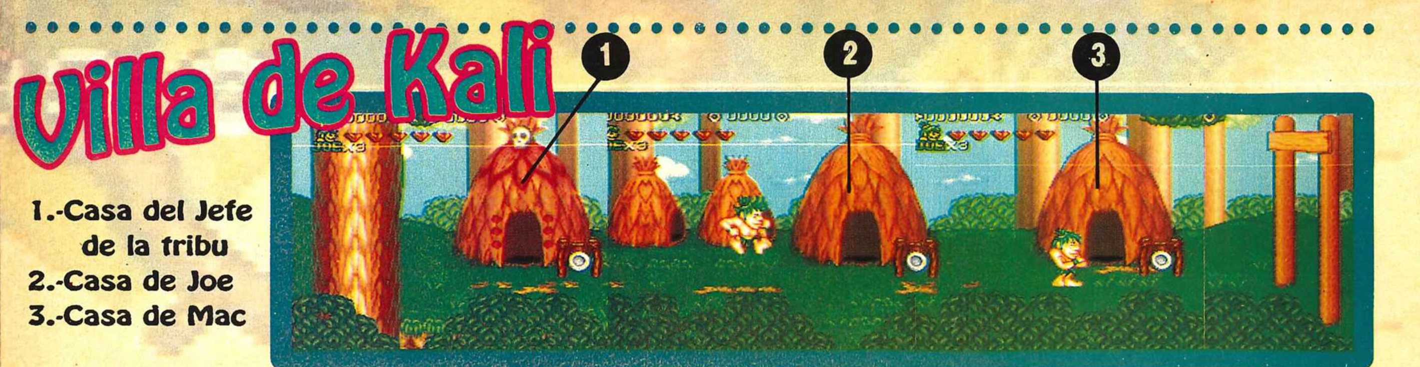
Con los 3 primeros comestibles tienes una limitada cantidad de ataques que causan el mismo daño que un garrotazo (a excepción del fuego que es el ataque más poderoso).

Modo de Juego

Joe & Mac 2 tiene 3 distintos modos de juego, en 1P tú controlas a Joe quien irá solo en esta misión; en 2P, 2 jugadores podrán conducir a Joe & Mac en trabajo de equipo y en Super 2P los 2 jugadores deberán tener mucho cuidado pues aquí se podrán golpear entre ellos.

Al principio empiezas en la isla de Kali;generalmente puedes escoger la misión a la que quieres ir pero como aquí sólo es una al salirte de la aldea entras automáticamente a la misión.

Villa de Kali



1.-Casa del Jefe de la tribu
2.-Casa de Joe
3.-Casa de Mac

Kali Kali Valley





La primera escena de tu misión se caracteriza por tener una acción algo variada, pues deberás correr, avanzar por un río, tomar una vuelta en un carrito tipo montaña rusa y hasta viajar en el lomo de un gran dinosaurio; tal vez aquí tú te preguntes para qué servirán esas como ruedas que dejan algunos cavernícolas al ser eliminados o que eventualmente encontrarás al ir avanzando, pues eso es dinero, te recomendamos ir tomando la mayor cantidad de estas piezas pues en tu siguiente parada los vas a utilizar y podrás comprar energía, remodelar tu casa o hasta conseguir una esposa, pero eso lo veremos más adelante.







Una vez que hayas terminado con la escena de Kali-Kali podrás avanzar a una isla más grande donde hay varias escenas más, pero antes de ir a cualquiera de estas escenas es muy recomendable que vayas y te des una vuelta a la villa de Tiki.

Villa Tiki

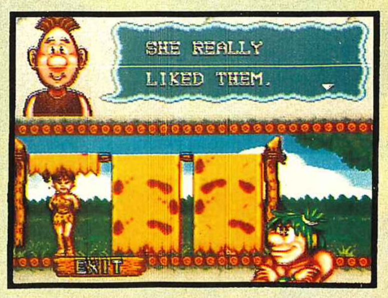


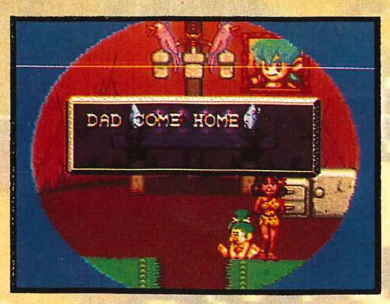
Estos son los servicios que encontrarás en esta villa.





1 Password: Aquí te darán el password con el que guardarás las escenas que has pasado, las gemas que tienes, las remodelaciones a tu casa y si estás casado o no; un buen tip es que si estás a punto de que se te acaben los continues, saques tu password y lo introduzcas y al continuar con el password obtendrás de nuevo tus 3 continues.





2.-Tienda: Aquí comprarás cosas variadas, como energía; podrás hacerle remodelaciónes a tu casa y conseguirte una chica (aquí entre nos, otro buen tip para hacerte de la chica que elijas es ser un poquito persistente).
3.-Lider de la Villa Tiki: La primera vez que llegues a esta villa debes hablar con él para obtener una de las gemas del arcoiris.
4.-Ptero-Viajes: Aquí gratuitamente te regresan a la isla de Kali.
5.-Telescopio: Con él puedes observar algunos lugares importantes y otros no tanto.

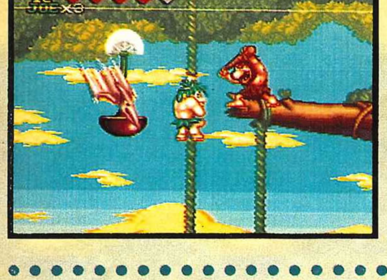
Al salir de la Villa de Tiki podrás elegir cuatro diferentes escenas, aquí te las presentamos con el orden recomendado.

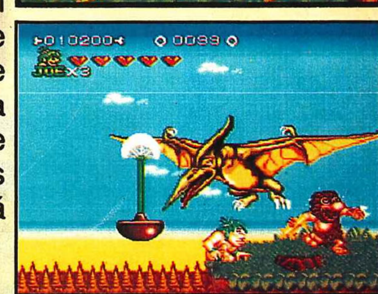
The Deep Tropics





En esta escena te deberás aventurar dentro de un bosque tropical lleno de bichos peligrosos; ten cuidado cuando vayas avanzando sobre las copas de los árboles pues, si caes en ellas, puedes darte una muy buena espinada (si vas montando en el Pterodáctilo no hay problema pues a él no le dañan las espinas). En Windy Walley antes de enfrentarte al jefe él aparecerá volando cerca de ti; cuando pase, agáchate para evitar que te lance por los aires, no te preocupes si estás cerca de unas púas, tu personaje se detendrá antes de caer en ellas.











The Snowy Rockies





En la parte norte de la isla y donde el sol sale cada vez que se acuerda, está un grupo de montañas conocidas como "Snowy"; en esta zona nieva los 365 días del año así que te atreves a pasar por ahí procura agarrarte de algo firme cuando veas que hay peligro de una avalancha y así no te irás con ella; además, y ya como tradición, te tendrás que enfrentar a un río congelado super resbaladizo. Esta parte de la escena resulta especialmente difícil debido a que aquí se resbala tu personaje pero en serio. Además de que te las verás con unos extraños enemigos a los que no puedes destruir, es mejor dejar que se "vayan". (Por cierto, no es que seamos soplones, pero la llave la tiene un ratón).





Murky Swampland



Sin dejar lugar a dudas una de mejores zonas a visitar cuando se está en el trópico es un pantano; aquí como en todo pantano, te las tendrás que ver con mosquitos tamaño jumbo, ríos infestados de pirañas y plantas que a la menor oportunidad tratarán de comerte; en esta escena al entrar a una cueva deberás tener cuidado porque





aquí hay un subterráneo con toda clase de peces y anguilas que pueden causarte daño, también procura que la corriente no te arrastre cerca de las púas que tienen las bases de madera; desde esta escena en adelante no debieras tener mayores problemas pués aún el jefe (muy parecido a uno que apareció en el primer juego) es sencillo de derrotar.



The Scarlet Carpet

Como te podrás dar cuenta por las escenas, esta es una isla de contrastes, pues en el norte hace mucho frío y aquí en la zona volcánica las cosas se ponen realmente calientes: esta escena, a diferencia de las otras, tiene peligros por todos lados, por ejemplo: te deberás cuidar de no caer en la lava pues esto resta toda tu energía y pierdes una vida, las bases que están prendidas las debes apagar con agua (para eso están esas misteriosas piscinas), también serás correteado por una avalancha de lava y por si eso te pareciera poco un T-Rex con muy mal humor tratará de aplastarte, por eso te recomendamos pasar esta escena, una vez que tengas dominio del control.





Después de esto ya sólo queda una gema por recuperar pero ¿y dónde está? bueno, realmente no será muy difícil encontrarla pero sí tendrás que buscar un poco; una vez que la hayas obtenido te deberás preparar para ir en busca de Gork y la corona mágica.

Los fans del primer Joe & Mac encontrarán que este título tiene muchas mejoras en cuanto a gráficos, sonidos y movilidad. La opción de 2 jugadores es un buen punto así como la posibilidad de mejorar tu casa y además casarte que le da algo de variedad; aunque el juego es de password no es demasiado largo, algo que les falló a la gente de Data East es que los jefes de nivel no son nada difíciles y sólo te presentan algo de reto cuando te los echan a todos juntos.



El Misterioso Golpe de los 100 Puños

Este ataque especial de Joe & Mac puede dañar a cualquier enemigo que te ataque desde cualquier dirección; este movimiento se dice que es secreto,pero tal vez no te sea tan difícil averiguarlo.

S.O.S

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

King of Dragons

Este truco evitará las típicas discusiones que hay cuando van a jugar entre 2 personas y ambas quieren escoger el mismo personaje.



Al prender o resetar el juego espera a que aparezca el logo de Capcom y cuando suene la típica tonadita haz la siguiente secuencia: Abajo, R, Arriba, L y B, X, A.



Si la secuencia fue correctamente introducida, cuando aparezca la pantalla del título del juego las "explosiones" cambiarán de un color rojo a azul, así como el fondo.





Ahora que comiences un juego tendrán ambos jugadores la posibilidad de escoger al mismo personaje, pero deberán tener cuidado de no confundirse pues ambos jugadores serán del mismo color.

The Ninja Warriors

La música de este juego es muy buena pero no había modo de escucharla antes sin oír los gritos de tus enemigos; para poder entrar al Sound Test y escuchar los BGM (Back Ground Music) del juego sigue estos sencillos pasos: en la pantalla del título del juego presiona y mantén los botones L y R; entonces, y sin soltarlos, presiona Start y con eso habrás logrado llegar a la pantalla del Sound Test.

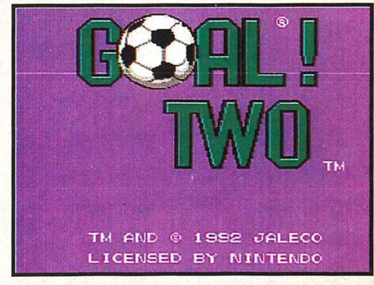


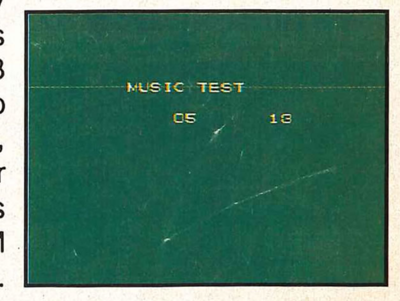


Este truco es particularmente importante para aquéllos a quienes les gusta grabar música de videojuegos en audiocasets, porque de esta forma les queda sólo la música sin efectos.

GOAL! TWO

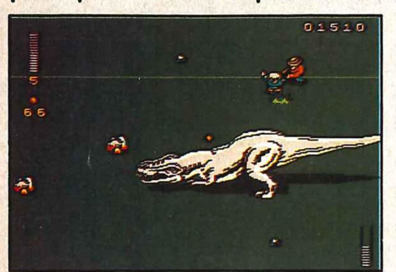
Con este sencillo método podrás obtener el Sound Test de este juego: para empezar debes tener conectado el control dos de tu NES; una vez que tengas esto presiona y mantén los botones A y B del segundo control y reset, así podrás oír todos los sonidos y BGM de este juego.







A lo largo del camino en este juego te encuentras con varios dinosaurios pero quizás el más latoso es el T-Rex (y con él te las verás 2 veces), pero para hacer más fácil las cosas, al principio debes ir rápidamente y ubicarte donde



indica la foto, desde ahí podrás dispararle al T-Rex en diagonal y él no podrá causarte ningún daño.



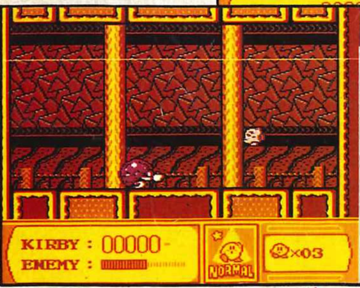
En la escena 7-2 tú debes entrar a una torre para luchar contra varios subjefes y así poder avanzar,



pero si en lugar de entrar a la torre vuelas por encima de la puerta encontrarás una entrada secreta, ahí también de-

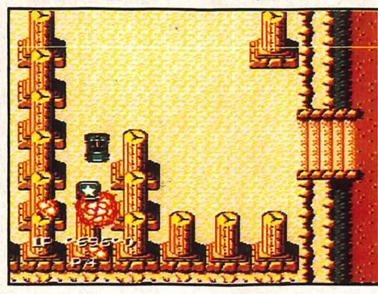


berás luchar contra algunos subjefes pero éstos serán más difíciles (aunque también

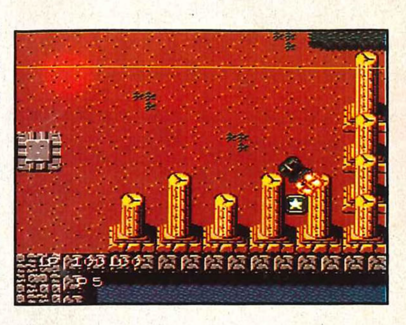


son menos) esto sirve si quieres demostrar tu destreza y habilidad.

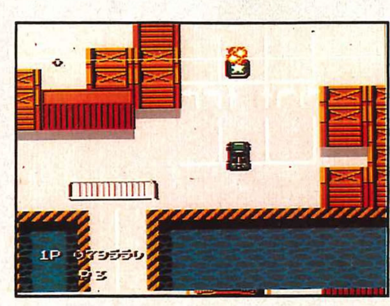
JACKAL



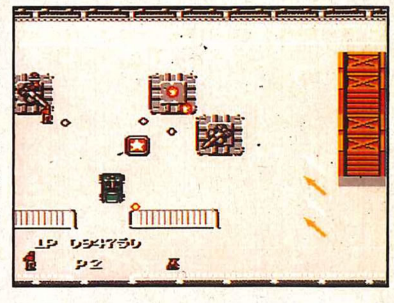
En la segunda escena si tu te vas por la izquierda llegas al lugar de la foto, dispara para que aparezca una estrella que te da el arma.



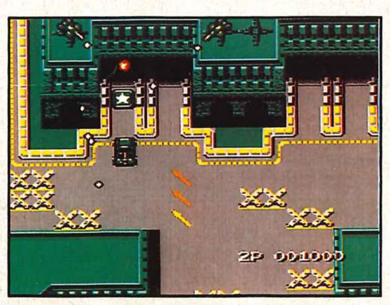
Más adelante en la segunda escena del lado derecho dispara donde indica la foto para que aparezca una estrella que te da una vida.



En la escena 3 si vas por el lado derecho pasando el Submarino elimina el Jeep y aparece una estrella que te da el arma máxima.



Más adelante en la escena 3 dispara donde indica la foto y aparece una estrella que elimina todo lo que esté en la pantalla.



En la última escena después de que dejas a los rehenes avanza por la izquierda y dispara donde indica la foto para que aparezca una estrella que te da el arma máxima.

La bola de cristal



Como cada mes en el mundo de los videojuegos siempre hay noticias interesantes, así que prepárate a conocer noticias de lo más nuevas.



THE SHADOW FALLS

¿Ustedes recuerdan que en nuestro anterior número les hablamos de un nuevo juego de Tradewest llamado "Double Dragon V -The Shadow falls" ; pues como si el destino se hubiéra puesto en nuestra contra, un día después de "cerrar" la revista llegaron a la oficina de Club Nintendo las primeras "Screen Shots" o fotografías de este título y sólo por un día no las pudimos incluir en la anterior edición, pero de todos es conocido que más vale tarde que nunca y aquí se las mostramos para que vayan conociendo el juego. Como ya les habíamos dicho, este será un juego de pelea con los personajes de la serie de televisión de Double Dragon, aquí tienes 12 diferentes personajes a escoger donde cada uno domina cierto tipo de Arte Marcial, el juego cuenta con 24 megas de memoria, esta cantidad de datos hace 2 meses todavía sonaba muy impresionante antes de oír que Super Street Fighter II, Samurai Shodown y Fatal Fury Special cuentan con 32 megas, pero no por sólo tener 24, es un mal juego... espera más noticias en ediciones posteriores.





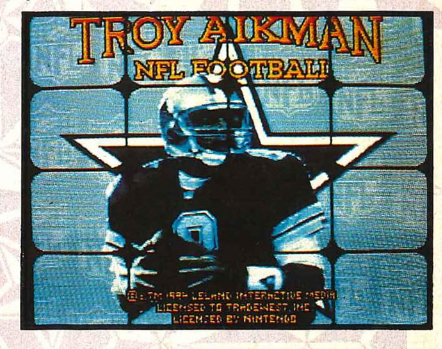




TROY AIKMAN NFL FOOTBALL

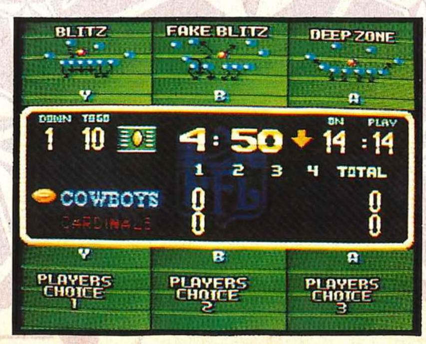
El otro juego que Tradewest también piensa lanzar en poco tiempo es el título "Troy Aikman NFL Football" para el SNES.

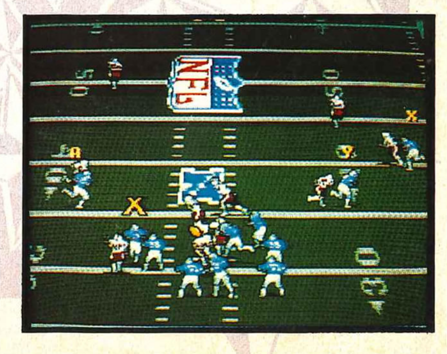
Según la gente de Tradewest este juego promete ir sobre todos los demás que hay en el mercado, pues tiene muchas características únicas, para empezar este juego incluye a todos los equipos de la NFL, pero eso no es nada especial, lo bueno viene cuando tú puedes cambiar y modificar la alineación de tu equipo o si uno de tus jugadores no te convence lo puedes declarar agente libre para venderlo o cambiarlo.



Otra gran noticia es que según se dice este juego tiene una gran variedad en jugadas a la defensiva y ofensiva, aquí podrás jugar la temporada completa (todos los datos serán guardados en la batería del juego) o simplemente competir contra la máquina o un amigo en un partido sencillo de exhibición.









SUPER STREET FIGHTER II "Round 2"



Cada vez que aparece una nueva modificación al Street Fighter II, siempre se espera con mucha inquietud su adaptación para el Super NES, como nosotros lo dijimos desde hace ya un buen tiempo; la llegada del Super Street Fighter II al Super NES era algo inevitable, sin embargo, siempre queda la duda de ¿qué tal quedará la adaptación?; tratándose de Capcom no hay gran cosa de qué preocuparse, ya que si algo sabe hacer además de sacar subsecuelas es hacer adaptaciones; ya en el anterior número les comentamos acerca de que la movilidad era muy buena pero de los gráficos no sabíamos mucho hasta que Capcom soltó las primeras "Screen Shots" (creemos que está de sobra explicar lo herméticos que son con la información sobre sus proyectos) de la versión de Super NES, aquí podemos observar algunos de los detalles, fondos y personajes nuevos que caracterizan a esta versión (sin embargo, algo que nos pareció muy extraño fue que recién nos habíamos acostumbrado a ver pelear a alguién en traje de baño para ahora verla pelear en traje de Aerobic´s (¿Que pasó con Cammy?), la salida de este juego es para el mes entrante, así que como el año pasado, es hora de ir ahorrando.







Capcom hace poco anunció que sí sacarán el juego de Rockman 7, pero lo que más sorpresa nos causó es que esta secuela se iba a saltar del NES al Super NES; tal vez al igual que nosotros te estés preguntando en este instante ¿y que pasó con Mega Man X? ¿Donde está la secuencia?, tampoco lo sabemos pero como ya es típico en nosotros conforme nos enteremos de más te seguiremos informando.

Una nueva compañía recientemente acaba de informar su adición como licenciatario de Nintendo y productor de videojuegos para el Project Reality, esta compañía es DMA Design Ltd. con base en Dundee, Escocia; tal vez el nombre no te suene familiar pues su campo de acción han sido los juegos de computadora (ellos son los creadores de la serie de los Lemmings) y ahora ellos se convierten en la tercera compañía después de Rare Ltd. y William Midway en anunciar su apoyo para el Project Reality.



FIGHTER'S HISTORY



¿Recuerdan que en estas páginas en meses pasados comentamos acerca de los planes de Data East para hacer la translación del juego de Arcadia Fighter´s History para Super NES?, pues en estos últimos días la gente de Data East en Estados Unidos acaba de confirmar la aparición de este juego aquí en América; este título como podrás ver en las fotos es un juego de pelea donde tienes 9 peleadores para escoger y que tendrás que eliminar para después poder enfrentarte a unos peleadores más poderosos entre los que está Karnov, un viejo héroe de esta compañía; según puede apreciar



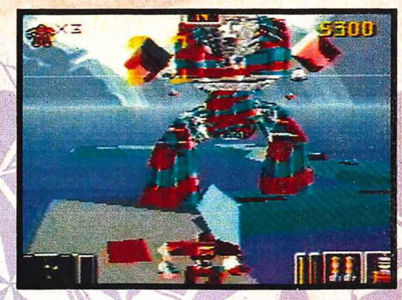
uno en las fotos, los gráficos de este juego son decentes pero si tú has jugado este título en Arcadia, recordarás que la movilidad era horrible, esperemos que este problema lo solucionen ahora que esté lista esta adaptación por el bien de todos los jugadores.



UN POCO DE TODO

ELECTRO BRAIN





La compañía Electro Brain se encuentra desarrollando el primer juego de un licenciatario con el Chip SFX; sí, es ese que una vez mencionamos que llevará el nombre de Cita-



del pero la gente de Electro Brain ha decidido cambiarle el nombre por Vortex; una muy buena noticia acerca de este juego es que después de enterarse de lo grande que es el mercado latino (el juego Chavez es el ejemplo perfecto) ellos también planean sacar una versión especial de Vortex en español para este mercado y algo que nos da muchísimo gusto es que en EB pidieron ayuda a Club Nintendo para su traducción.

SUPER ADVENTURE ISLAND II













Cuando hablamos de Adventure Island lo primero que viene a tu mente es alguien de nombre Tina que está secuestrada y un sujeto de extraño físico parecido a Mario, corriendo y arrojando hachas a todo lo que se mueva y vestido con sólo un matorral para cubrir lo básico y una gorra para evitar una insolación; pues sí, esta fue la temática básica de los 6 juegos de Adventure Island hasta que los diseñadores decidieron cambiar las cosas para el segundo Adventure Island de SNES;bueno, no todo, pues Tina ha sido secuestrada otra vez (lo novedoso es que ahora pierde la memoria) y Master Higgins ahora al ir de nuevo a rescatarla no lo hará como normalmente lo hacía pues el tipo de juego ha sido cambiado a una mezcla de entre Metroid y Adventure Island ya que ahora Higgins debe explorar en 6 diferentes Islas (no en forma lineal pues siempre regresas a una isla a buscar cosas que no podías encontrar o lugares a los que no podías llegar por falta de un item que está 2 ó 3 islas más adelante); este juego promete darle un buen trabajo a los jugadores y estará disponible según planes de Hudson para septiembre; por cierto, algo que es digno de mencionar es que en este juego la música no fue hecha por Yuzo Koshiro quien realizó la de la primera parte (y Act-Raiser 1 y 2) pero no te preocupes pues la música que tendrá no es mala.



Ahora que ya hemos inaugurado nuestra sección de Arcadias también comentaremos aquí de algunos juegos a futuro, el primer dato es que Atlus prepara el título Power Instincts 2 ya que según reportes, el primer título tuvo buena aceptación; el juego tedrá la miserable cantidad de 18 peleadores y estará listo muy pronto. Otro juego que también estará listo pronto (si no es que cuando leas esto ya haya salido) es Alien vs. Predator de Capcom, si tienes suerte en el local que está cerca de tu casa podrás ver la versión de 3 jugadores o si no la clásica de 2; este título está dentro del estilo de pelea que ha caracterizado a Capcom desde Final Fight, este título tiene mucha acción y muy buenos gráficos y que muy probablemente revisaremos pronto.

Una noticia de la que nos enteramos de última hora es que Nintendo de Japón está trabajando en un equipo de Realidad Virtual de 32 bit que no necesitará los clásicos lentes ni casco. Al ser de última hora no hay mucho mas que decir al respecto pero esto sería un proyecto muy aparte del Project Reality, te prometemos tener más noticias sobre esta desconcertante y extraña noticia.



R.P.G.

Queremos pedirles que nos den una lista de juegos R.P.G. para NES y Super NES.
LUISCREEN SOFT,
CARMENCHA RIVERA
Bogotá, Colombia

Aquí les doy una pequeña lista, que espero les sirva de mucho:
Para NES: Final Fantasy, Dragon Warrior I (II, III, IV, y V), Ultima-Quest of the Avatar, Ultima-Warriors of Destiny, Might and Magic, Dragon Strike, Heroes of the Lance, Pool of Radiance, Hillsfar, Castlevania 2 y Ultima-Exodus. Para Super NES: Final Fantasy II, Final Fantasy Mystic Quest, Secret of Mana, Soul Blazer, Lagoon, Might and Magic II y III, Ultima-The False Prophet, Lord of the Rings, Spike Mc Fang, Obitus, Shadow Run, Wizardy V, First Queen, Lufia, Gaia, Brain Lord, Paladin´s Quest, Seventh Saga y, por supuesto, Zelda III-A Link to the Past.

Max

FATALITIES

¿Me pueden dar los fatalities de los personajes de Mortal Kombat?
LUIS ANDRES REVOL
Colombia
SEBASTIAN JAVIER
DELL´DAVILA
Argentina

¡Por supuesto que si!, ojalá que esto ayude a muchos amigos que tienen esta misma duda.
Johnny Cage: Adelante, Adelante, Adelante, Y.
Kano: Atrás, Abajo, Adelante, B (cerca del enemigo).
Raiden: Adelante, Adelante, Atrás, Atrás, Y (muy cerca del contrario).
Liu Kang: Realiza un giro de 360º hacia tu oponente comenzando desde abajo.
Scorpion: A cierta distancia deja apretado algún botón y en el direccional presiona Arriba, Arriba.
Sub Zero: Adelante, Abajo, Adelante, Y.
Sonya: Adelante, Adelante, Atrás, Atrás, R.

Fox

MORTAL KOMBAT

Si este juego es tan bueno, ¿porqué no han publicado suficiente información y no se le dió la importancia que merecía?
RODRIGO SAN MARTIN
Caracas, Venezuela

Tienes razón, aunque yo traté de dar la mayor importancia que pude faltaron cursos nintensivos y posters. La razón está más allá de nuestras manos, ¿acaso no te has dado cuenta como avanza el Super Nintendo, sacando cada mes más y mejores juegos?, pues por esto mismo no podemos quedarnos parados en algún juego determinado, especialmente en esta época del año en que en el país del norte coincide con mucho de los mejores lanzamientos del año. De todas formas, cuando estemos un poco más relajados (cosa difícil), trataremos de publicar algo más de grandiosos juegos antiguos, tal como el fabuloso "Mortal Kombat".

Fox

SUPER METROID

Quiero saber cuántos juegos se pueden almacenar en la memoria de este excelente cartucho.
CESAR MAZA RAMOS
Estado Aragua, Venezuela

Debes tener muy en cuenta esta explicación.
Al igual que en Zelda 3, se pueden almacenar hasta 3 juegos en la memoria de Super Metroid, siendo cada uno de ellos independiente de los otros. Esto es bastante bueno, ya que sería fatal no poder dejar grabado todo el camino que has recorrido y todas las armas que has tomado. Sólo como consejo, te decimos que nunca apagues directamente el Super NES cuando termines de jugar, ya que corres el riesgo de que tus juegos archivados se borren. Siempre asegúrate de presionar "Reset" antes de apagar tu equipo.

Max

16 BITS

Algunas personas dicen que otros sistemas de 16 bit superan al Super Nintendo, ¿es verdad esto?, yo quiero saber verdaderamente cuál es el mejor.
AITTEL MARTIN DE ROSI
Colombia

Ya varias veces lo hemos dicho y ahora lo volveremos a repetir:
El Super Nintendo es la mejor consola casera de 16 bit, ¿por qué?, sencillamente porque es la consola de mejores cualidades tanto en gráficos y sonidos dentro de este nivel, además el Super NES posee una enorme variedad de entretenidísimos juegos, desde adictivos R.P.G. hasta explosivos juegos de acción, todo lo que quieras. Ya sabemos que muchos critican al Super Nintendo por diversas razones, pero tú debes saber diferenciar los otros débiles sistemas de 16 bit del único Super NES, el único que puede ofrecerte cartuchos como Mario All Star, Final Fantasy II, Star Fox, Mega Man X, Street Fighter II Turbo y muchísimos más diseñados exclusivamente para este sistema. Muchos amigos nos han escrito diciendonos de estar inseguros de adquirir un Super NES debido a que ya está anunciado el Project Reality. Yo les respondo sólo con una frase: "Juega Super Metroid, y te darás cuenta que el Super NES seguirá vigente por mucho tiempo".

Fox

MORTAL KOMBAT II

¿Podrían contarme la historia de este juego?
SEBASTIAN NEGRON
Caracas, Venezuela

¡Seguro! ya que ahora está confirmada la aparición de MK II para Super NES y Game Boy, no hay ningún problema para contarte su historia.
Después de haber sido derrotado por Liu-Kang, Shang Tsung fue enviado al "Outer World" (una especie de "mundo paralelo") para ser ejecutado por su fracaso a manos de Shao-Kahn, su líder. Sin embargo, Tsung pide una nueva oportunidad, la cual le es concedida. Kahn le restaura toda su juventud y fuerza para así llevar a cabo su maléfica misión: desafiar a los luchadores del "Earth Realm" (la tierra) a combatir en el "Outer World", de tal modo que el mismísimo Kahn pueda asesinarlos y apoderarse de los dos mundos. Pero Shang Tsung tiene planes diferentes... al igual que cada uno de los combatientes de ¡Mortal Kombat II! Así que no te pierdas nuestros próximos números, ya que ahí te iremos contando más detalles de la historia y de los personajes de este fabuloso juego.

Max

ALADDIN

Me gustaría saber algunas cosas de este juego. ¿Qué tan buenos son sus gráficos, sonidos, etc.?
VIVIANA GORGOLLON
Caracas, Venezuela

Lo primero que puedo decirte de "Aladdin" es que sus gráficos y movimientos son buenísimos, pero nunca tanto como para quedar con la boca abierta. Además, el hecho de que el protagonista no lleve consigo ningún arma (las manzanas no cuentan) es un poco molesto. Con respecto a la música, te diré que ésta es buena, usa las melodías originales de la película, pero no tiene mucha presencia. Los escenarios son bastante atractivos, y tienen demasiados elementos elementos de decoración, lo cual, en ocasiones, puede confundirte. De todas maneras, es un buen juego que te lo recomiendo personalmente.

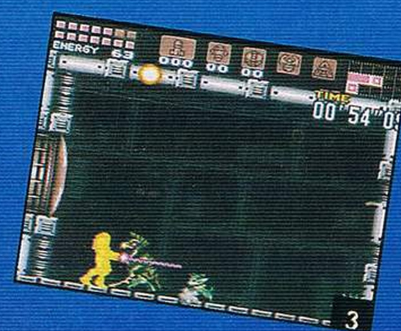
Max

ENVIA TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS A:

DISTRIBUIDORAS UNIDAS S.A.
Transversal 93 Nº 52 -03
Santafé de Bogotá - Colombia
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martin con final Av. La Paz
Caracas - Venezuela



EN EL PROXIMO NUMERO



SUPER METROID



Revisaremos este super juego paso a paso con todos sus movimientos, items y mapas.

MUCHA INFORMACION SUPERNESESARIA

WORLD CUP U.S.A. 94

SUPERMAN

SUPER GAME BOY





Continuamos entregándote lo que tú quieres saber de:
ECO FIGHTERS,
WORLD HEROES 2 JET,
TOP HUNTER,
DUNGEONS & DRAGONS



REVISTA CLUB



¡El Secreto del Poder!

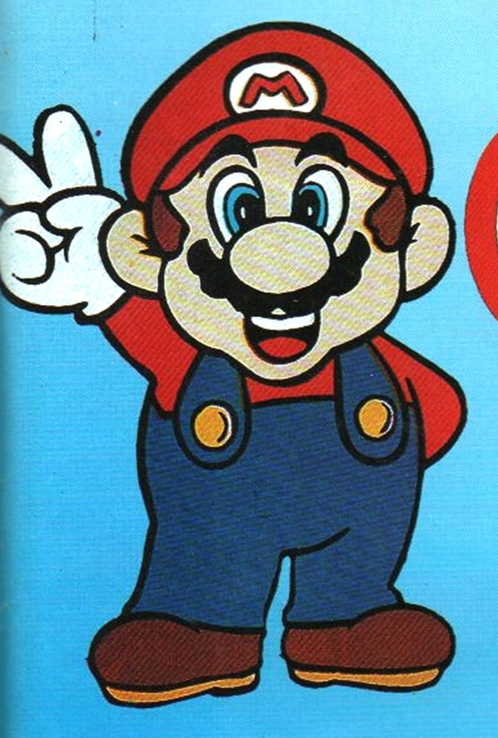
...Y TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE

¡APARECE TODOS LOS MESES!

¡Unase a nosotros!

REVISTA

CLUB Nintendo®



SUSCRIBASE YA

Envíe el cupón o llame por teléfono

- EN BOGOTA: 413 9449
- FUERA DE BOGOTA: Llame sin costo al 9800 19449

REVISTA CLUB NINTENDO **suscripción anual**

Nombre: ....

Dirección: .... Teléfono: ....

Ciudad: .... Departamento: ....

FORMA DE PAGO

EFECTIVO ☐ CHEQUE ☐ (Cruzado a nombre de Distribuidoras Unidas S.A.)

Banco .... Nº ....

TARJETA DE CREDITO (Válido sólo para Colombia)

DINERS ☐ DIFERIDO A 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (Meses)

CREDIBANCO ☐ CREDENCIAL ☐

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Vence Mes ☐ Año ☐

(Favor colocar todos los números)

Firma (según tarjeta) .... C.C. ....

ESPACIO PARA DILIGENCIAR INTERNAMENTE

Código Establecimiento .... Nº de autorización ....

Distribuidoras Unidas S.A. Nit: 800-085.198-6

Transversal 93 Nº 52-03
Tel: 413 9300 413 9666 Santafé de Bogotá


Nintendo
¡VA CONTIGO!
SUPER MARIO WORLD
SUPER NINTENDO
TETRIS
1PLAYER 2PLAYER
©1989 Nintendo
Nintendo GAME BOY TM
SELECT START
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM TM
WORLD OF Nintendo
ab compufax
Calle 64 N° 88A-05 Interior 19
Tel.: 224 6967 Fax: 224 6887 Santafé de Bogotá, Colombia.
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO